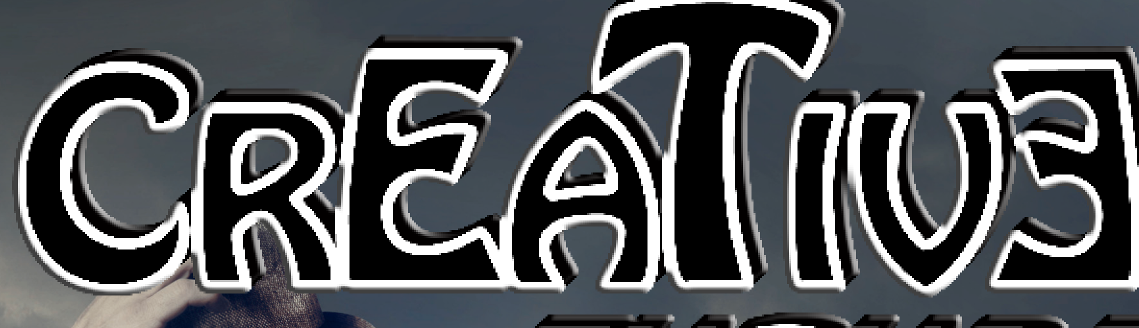
GRATUITA

Septiembre 2013 N 37

http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/



REVISTA DE VIDEOJUEGOS

ANALISIS

SAINTS ROW IV

EL PRESIDENTE HA LLEGADO

ANALISIS

DIABLO III

ROL EN ESTADO PURO

ENTREVISTA EXCLUSIVA A ALYSSA FINLEY

THE BUREAU

XCOM DECLASSIFIED

UNA GRAN HISTORIA PARA UN GRAN JUEGO

• PAYDAY 2 • DEADPOOL • NARCO TERROR • MAGIC 2014 • BATTLEFIELD 4 •

EDITORIAL



DIRECTOR
BIBIANO RUIZ

COORDINADOR
JOSE ALCARAZ

DISEÑO

DISEÑO Y MAQUETACION
CRISTINA USERO

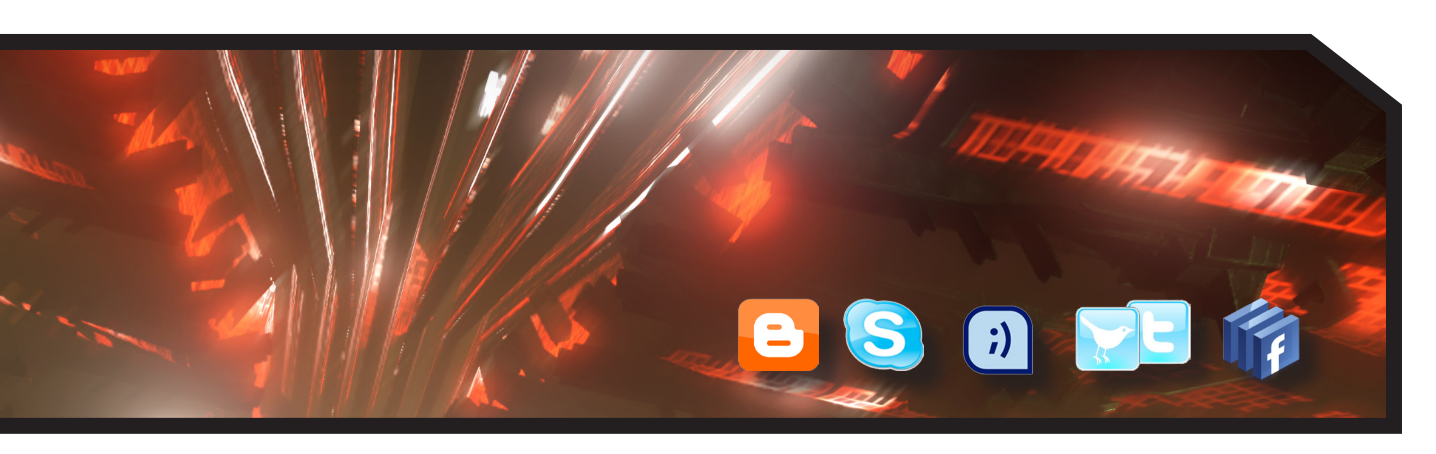
TIRA CÓMICA
JAUME FONT

REDACCION:
CORAL VILLAVERDE
JESUS MAGAÑA
RAUL MARTIN
ISA GARCIA
JOSE MORENO

COLABORAN:
EMILIO RUIZ

¡LLENA TU ESTANTERÍA DE JUEGOS EN SEPTIEMBRE!

CREATIVE FUTURE 37



Posiblemente este verano haya sido el más cargado de juegos de los últimos años y además de juegos en grandes cantidades también en variedad. Tenemos shooter, juegos de estrategia, plataformas, para móvil, sandbox... y además tan buenos que te quitaran el tiempo que tengas para salir porque una vez comiences con ellos no podrás parar.

Algunos de los grandes juegos que han aparecido recientemente, para que te vayas haciendo una idea de lo que vas a encontrar en Creative Future 37 son Saints Row IV, The Bureau: XCOM Declassified, Magic 2014, Diablo III para consola, Deadpool,...

Solo me queda decirte que no pierdas tiempo y comiences a leer porque seguro que entre todos los videojuegos que encuentres estará el tuyo.

Bibiano Ruiz
Director de Creative Future

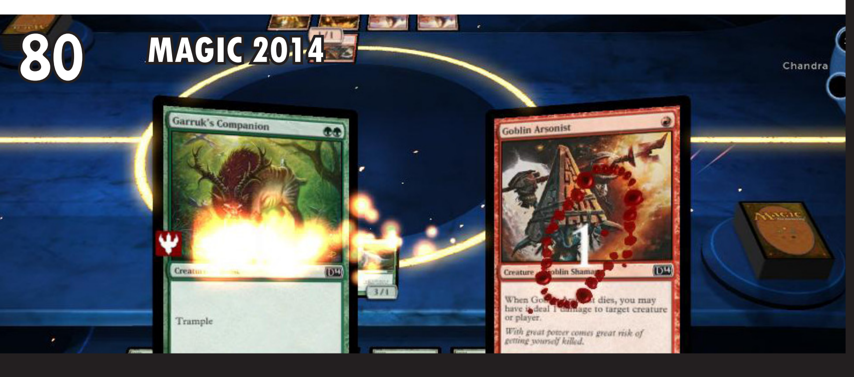
email: prensa.CreativeFuture@gmail.com











ENTREVISTA

ESPECIALES

REPORTAJES

SECCIONES

ANALISIS













POR PRIMERA VEZ TENDREMOS GRAND THEFT AUTO ONLINE

Los Santos, una extensa y soleada metrópolis llena de gurús de autoayuda, aspirantes a estrellas y famosos en decadencia, en su día la envidia del mundo occidental, lucha ahora por mantenerse a flote en una era de incertidumbre económica y "realities" baratos

En medio de la confusión, tres criminales muy diferentes barajan sus probabilidades de supervivencia y de éxito: Franklin, un estafador callejero en busca de oportunidades de verdad y mucho dinero; Michael, profesional ex convicto, cuyo retiro no es tan prometedor como él hubiera esperado; y Trevor, un maníaco violento motivado por la posibilidad de encontrar drogas baratas y el próximo atraco importante. Agotadas las opciones, esta banda lo arriesgará todo en una serie de atrevidos y peligrosos atracos que marcarán sus vidas.

de esta forma dará comienzo la nueva entrega del exitoso juego de RockStar, Grand Theft Auto V. Se trata del mundo abierto más grande, más dinámico y más diverso jamás visto en un GTA, que combina historia y jugabilidad de una nueva forma. Los jugadores entran y salen repetidamente de las vidas de los tres personajes principales, participando en todos los aspectos de la historia entrelazada del juego. En esta nueva entrega visitaremos Los Santos y el Condado de Blaine, en un mundo abierto a la exploración desde el principio del juego. Los visitantes de la gran metrópolis de Los Santos y de las zonas rurales del condado de Blaine se encontrarán con famosos venidos a menos, adictos a la meta, fiesteros, bandas violentas, autoestopistas, moteros y todo tipo de habitantes pintorescos.

Tres personajes con los que jugar, que aunque vivan en zonas distintas, tengan sus propios negocios, estilos de vida, deseos y metas, sa-



>>


VASQUEZ
grand theft auto
V
FIVE

ben cómo trabajar juntos. En primer lugar tenemos a Michael, un ladrón de bancos con una larga carrera a sus espaldas que actualmente se encuentra retirado y en una especie de protección de testigos no oficial. Pero aun así no se libra de problemas pues su mujer esta empeñada en encontrarle el fondo a la tarjeta de crédito y sus dos hijos son unos malcriados a los que no entiende en absoluto. En definitiva un hombre que consiguió todo lo que quería en la vida y aun así es infeliz. Después tenemos a Franklin, un exdelincuente que quiere reformarse y que ahora trabaja en un concesionario armenio embargando coches de lujo. Y por último Trevor un drogadicto propenso a ataques de ira y que en el pasado colaboro con Michael.

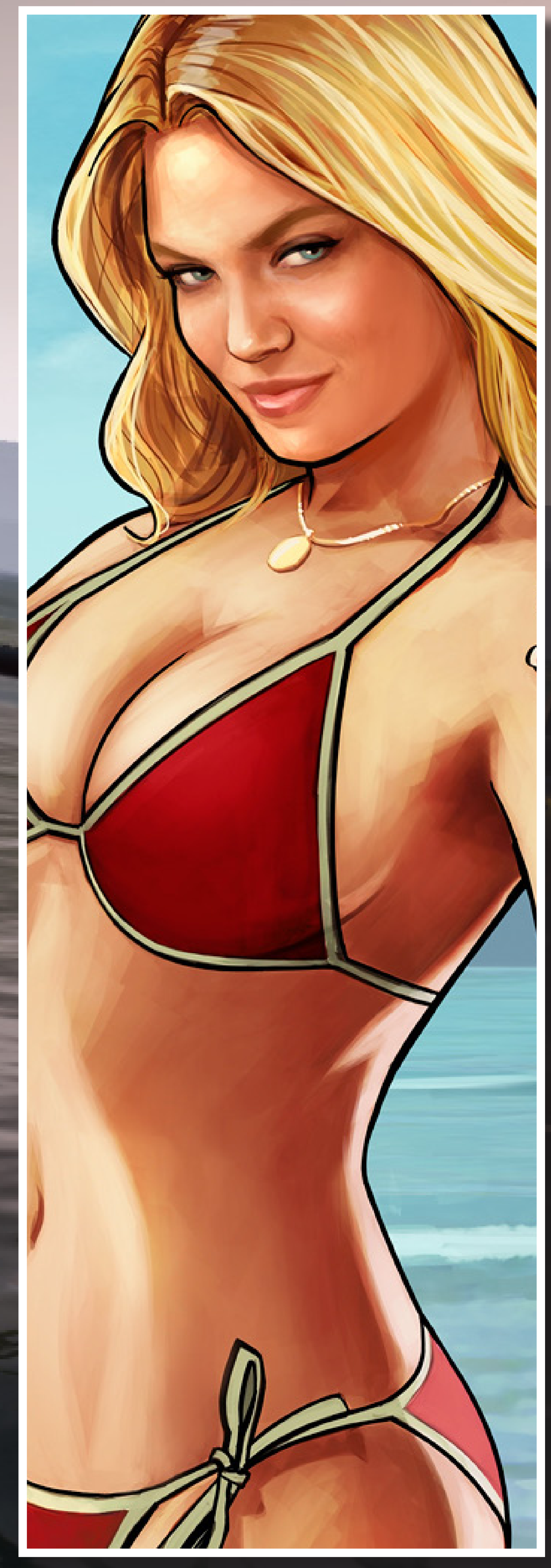
En GTA V ya no solo se tratará de ir conduciendo como un loco y realizando encargos, si no que entre otras cosas podremos jugar al tenis o al golf, o simplemente relajarnos haciendo un poco de Yoga o dando un tranquilo paseo en bici por el parque. Los fans de la adrenalina podrán saltar en paracaídas o tunear su cheetah para participar en carreras por dinero, aunque por supuesto también tendremos la opción clásica, cogiéndolo, bien sea robando en licorerías o comprando y apoderándote de empresas que generarán beneficios.

Los delitos menores, los trapicheos y los coches robados no te harán llegar muy lejos en Los Santos. Para forrarse, Michael, Franklin y Trevor trabajarán juntos para ejecutar gol-

pes importantes: grandes misiones con varias partes que requerirán una cuidadosa preparación, reclutamiento y una ejecución precisa (y, a menudo, explosiva). En GTA V, lo que manda es el dinero y, aunque habrá muchísimas formas de conseguirlo y de gastarlo, los golpes son la manera de ganar dinero a lo grande.

Pero la gran novedad de este GTA es su componente Online, pues se trata de un mundo en línea dinámico y persistente para 16 jugadores que comparte las características, la mecánica y la geografía de Grand Theft Auto V pero que, tras su lanzamiento, seguirá expandiéndose y evolucionando con nuevo contenido creado por Rockstar Games y por la comunidad de GTA. Partiendo de los conceptos básicos de Grand Theft Auto (libertad, actividad del entorno y sistema basado en misiones), GTA Online los pone a disposición de múltiples jugadores en un mundo en línea interactivo e increíblemente detallado. En GTA Online, los jugadores tienen entera libertad para explorar en solitario o con sus amigos, colaborar en misiones, participar en actividades y en eventos ambientales, o competir en modos de juego tradicionales con toda la comunidad

Los jugadores pueden invertir tiempo en su personaje para cambiar su



GRAND THEFT AUTO V

PLATAFORMAS: PS3, XBOX 360

GENERO: ACCION

REALIZADO POR JOSE M. ALCARAZ



UN MUNDO ABIERTO Y DINÁMICO

aspecto, mejorar sus estadísticas, adquirir vehículos personalizados y propiedades, y participar en misiones o actividades para ganar dinero y reputación, y conseguir nuevas oportunidades de ascenso en el mundo del crimen. El mundo de Grand Theft Auto Online irá creciendo y cambiando al añadirse nuevo contenido, y será el primer mundo dinámico y persistente de Grand Theft Auto.

El acceso a Grand Theft Auto Online será gratuito, vendrá incluido con cada copia de Grand Theft Auto V y estará disponible el 1 de octubre. Pero el juego GTA V lo podremos disfrutar desde el 17 de septiembre en PS 3 y Xbox 360. En principio no iba a ser posible que los fans de PC pudieran disfrutar del juego pero finalmente parece que si será posible aunque a una fecha tardía.



Como ya mencionamos en el número anterior (enlace) Decadence es un juego de rol y aventura que todavía se halla en fase beta, pero lo que no mencionamos, es que sus desarrolladores, Revolution System Games (RSG) son un estudio español, concretamente afincado en Sevilla

REVOLUTION SYSTEM GAMES (RSG) es una empresa dedicada al diseño y desarrollo de software y contenidos multimedia para la industria del entretenimiento. Los integrantes de RSG somos profesionales experimentados en la industria del videojuego, con ambición por la mejora continua poniendo todo el empeño en obtener productos en perfeccionamiento permanente ajustándolos a las predilecciones de los usuarios. Tenemos el convencimiento de que con el mix adecuado entre recursos, planificación. profesionalidad e innovación obtendremos productos con un óptimo balanceado entre jugabilidad, historia y calidad audiovisual. En ese balanceado también incluimos la adecuada relación entre precio y calidad tan importante en los tiempos que corren. Somos firmes partidarios de los juegos multiplataforma, por lo que las tecnologías que utilizamos para nuestros desarrollos son portables, altamente potentes y eficientes, de donde deriva nuestro compromiso por conseguir que nuestros títulos viajen al mayor número de sistemas posibles.

El primer capítulo de Decadence Origins viene con el nombre de Decadence: Source of Memories, que aunque obviamente no está a la altura de los grandes juegos de esta generación, se ve que va a dar mucho que hablar en los próximos meses, pues a medi-

da que desarrollen su motor del juego (Digital Dream Engine) y vallan puliendo el juego con cada entrega de Decadence Origins podremos ver como este va evolucionando y hasta donde sus creadores quieren llegar.

De momento en Source of Memories solo podremos explorar un poco y realizar algunos combates, pero ya están trabajando en el segundo episodio, en el que quieren emplear multitud de mejoras como la oclusión ambiental o mejorar el sistema de partículas, añadir más opciones en lo que jugabilidad se refiere.

Decadence ya está disponible para Windows, Mac y Linux al que podréis acceder desde http://www.resysgames.com/es/, http://www.decadence-game.com/es/ o desde Steam.

Por último os dejo la sinopsis que podréis encontrar también en dichas páginas:

Año 2152. Tras el agotamiento definitivo de los recursos naturales, la civilización sobrevive gracias a la energía proporcionada por unos misteriosos cristales descubiertos por accidente. Sin embargo, el




DECADENCE
RSG

uso prolongado de estos cristales como fuente de energía comienza a provocar en los seres vivos una serie de mutaciones en el ADN. Max y Zoe, habitantes del apacible pueblecito de Hoppelin, inician una arriesgada aventura en busca de su padre, Frank Lambd, quien antes de desaparecer dejó pistas sobre la única cura que salvará a la civiliza-



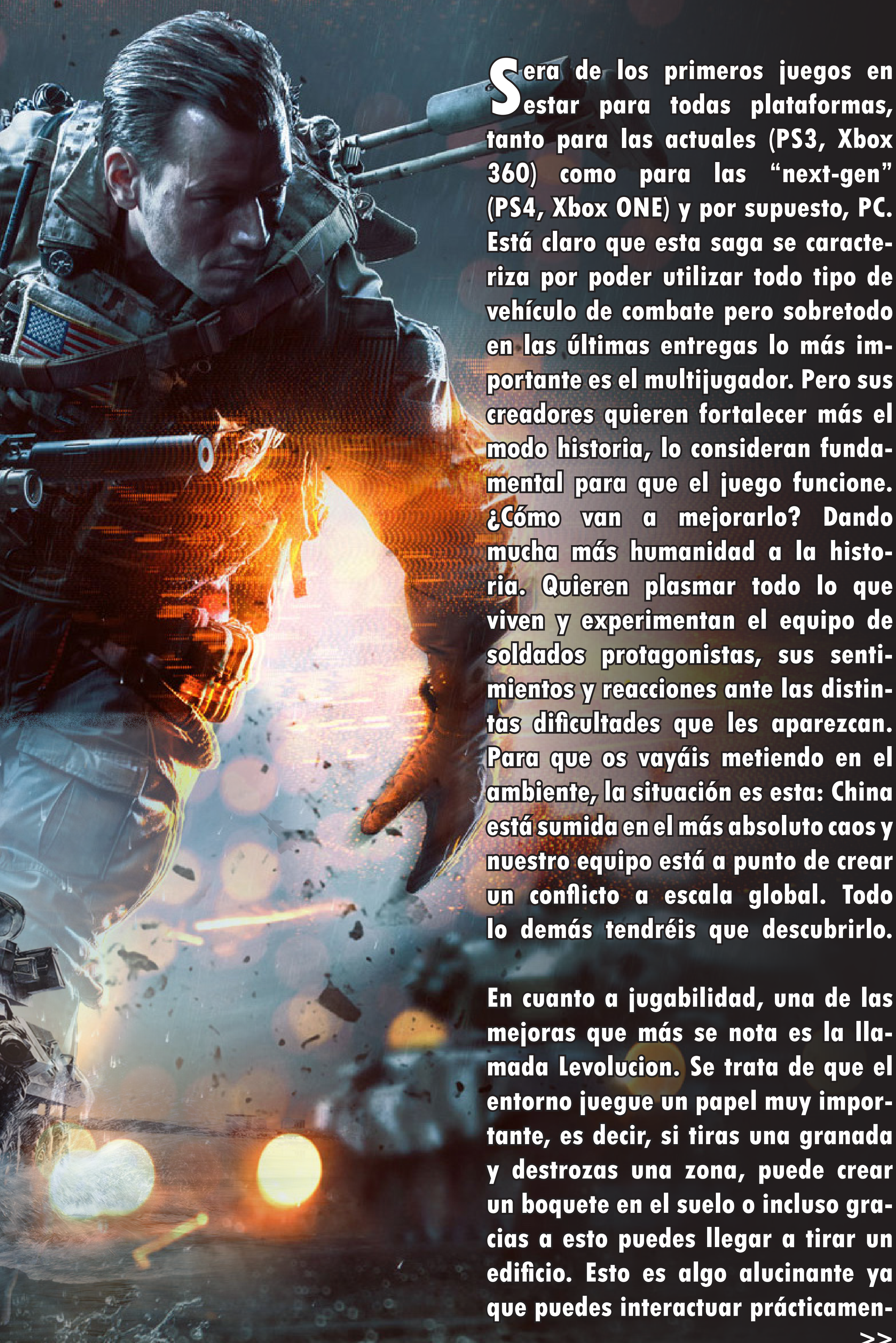
BATTLEFIELD4

BATTLEFIELD 4

GRACIAS AL MODO COMANDANTE LA CARGA TÁCTICA SERÁ MUCHO MAYOR

De la mano de EA DICE vuelve la cuarta entrega de una de las mejores sagas bélicas en la actualidad, Battlefield.





Sera de los primeros juegos en estar para todas plataformas, tanto para las actuales (PS3, Xbox 360) como para las "next-gen" (PS4, Xbox ONE) y por supuesto, PC. Está claro que esta saga se caracteriza por poder utilizar todo tipo de vehículo de combate pero sobretodo en las últimas entregas lo más importante es el multijugador. Pero sus creadores quieren fortalecer más el modo historia, lo consideran fundamental para que el juego funcione. ¿Cómo van a mejorarlo? Dando mucha más humanidad a la historia. Quieren plasmar todo lo que viven y experimentan el equipo de soldados protagonistas, sus sentimientos y reacciones ante las distintas dificultades que les aparezcan. Para que os vayáis metiendo en el ambiente, la situación es esta: China está sumida en el más absoluto caos y nuestro equipo está a punto de crear un conflicto a escala global. Todo lo demás tendréis que descubrirlo.

En cuanto a jugabilidad, una de las mejoras que más se nota es la llamada Levolucion. Se trata de que el entorno juegue un papel muy importante, es decir, si tiras una granada y destrozas una zona, puede crear un boquete en el suelo o incluso gracias a esto puedes llegar a tirar un edificio. Esto es algo alucinante ya que puedes interactuar prácticamen-

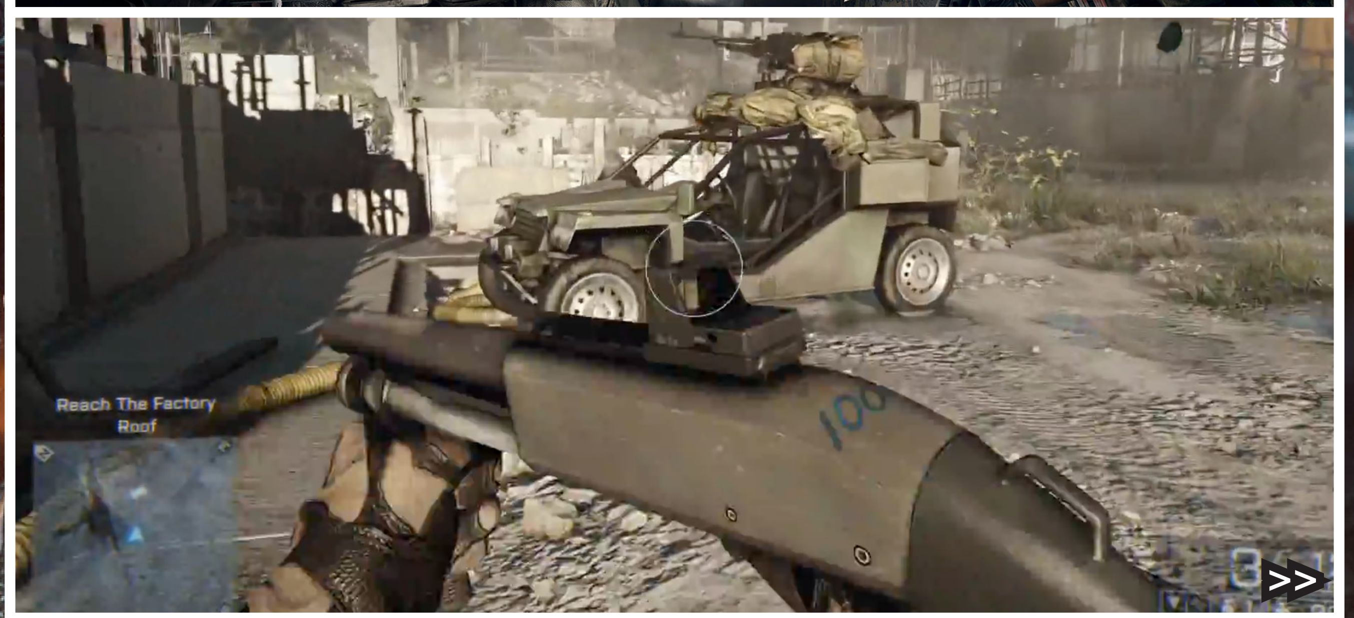
>>



te con todo el escenario y es seguro que dará mucho de qué hablar. En modo historia será realmente increíble, además de lo habitual que es tener multitud de armas, conducir todo tipo de vehículos, apañárnoslas para atacar a nuestro enemigo desde la posición más ventajosa para nosotros… podremos dar órdenes a nuestros compañeros para que los combates nos resulten algo más sencillos.

Aunque el modo historia es buenísimo, lo que más llama la atención sin duda alguna, es el modo multijugador donde se podrán conectar hasta un máximo de 64 jugadores. Como no puede ser de otra manera para tantos jugadores se necesitan grandes mapas y de esto tendremos hasta hartarnos. Lo principal del modo online será ir conquistando grandes zonas y mantenerlas ya sea por tierra, mar o aire. Aunque también habrá otros modos de multijugador, como el modo combate y otros más. Como viene siendo habitual, tendremos las cuatro clases: asalto, apoyo, ingeniero y reconocimiento. Para el que no sepa qué características tiene cada clase, he aquí una breve descripción de cada una:
Asalto: Metralleta en mano, el mayor objetivo que tiene es eliminar a todo lo que pase cerca de él.
Apoyo: Es el soldado de apoyo (como su propio nombre indica), su función es ayudar a los miembros de su equipo ya sea con salud o con munición.
Ingeniero: Está especializado en hacer frente a los vehículos con lanza misiles y también se dedica a repararlos.
Reconocimiento: Está especia



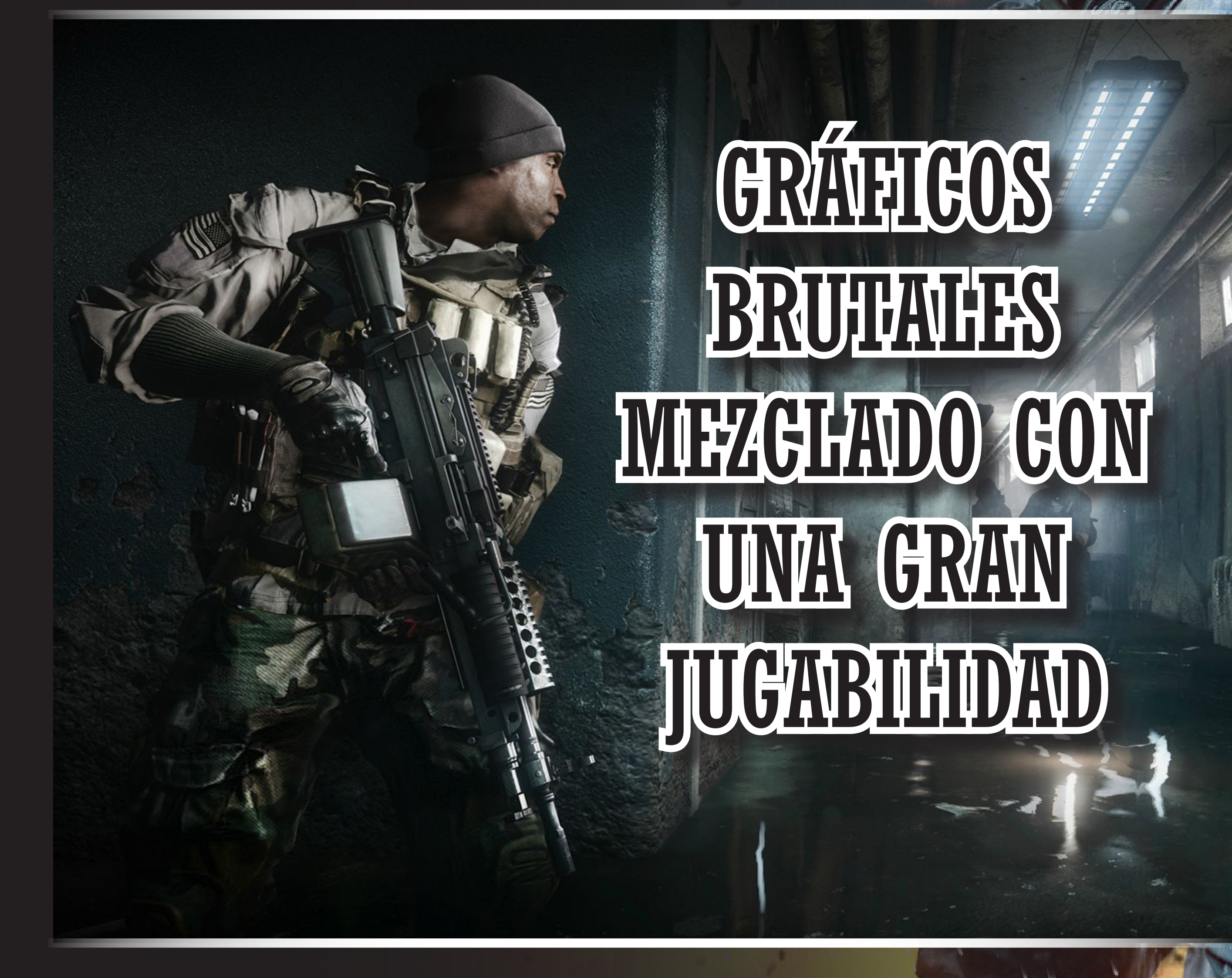

Reach The Factory
Roof

BATTLEFIELD 4

PLATAFORMAS: PS3, XBOX 360, PC

GENERO: ACCION

REALIZADO POR RAUL MARTIN



GRÁFICOS BRUTALES MEZCLADO CON UNA GRAN JUGABILIDAD

te con todo el escenario y es seguro que dará mucho de qué hablar. En modo historia será realmente increíble, además de lo habitual que es tener multitud de armas, conducir todo tipo de vehículos, apañárnoslas para atacar a nuestro enemigo desde la posición más ventajosa para nosotros... podremos dar órdenes a nuestros compañeros para que los combates nos resulten algo más sencillos.

Aunque el modo historia es buenísimo, lo que más llama la atención sin duda alguna, es el modo multijugador donde se podrán conectar hasta un máximo de 64 jugadores. Como no puede ser de otra manera para tantos jugadores se necesitan grandes mapas y de esto tendremos hasta hartarnos. Lo principal del modo online será ir conquistando grandes zonas y mantenerlas ya sea por tierra,



ENTREVISTA A THE GAME KITCHEN

El desarrollo de videojuegos patrio, parece estar viviendo un resurgimiento en los últimos años. Y en esta época de calor, el destino nos ha hecho coincidir con los sevillanos del estudio The Game Kitchen donde se ha cocinado la aventura de terror: The Last Door. Gracias a nuestras artimañas, hemos podido robarles algo de su preciado tiempo y hacer que contesten a una suerte de preguntas que podéis leer a continuación.

Empezaremos con un interrogatorio algo más light: ¿Cuáles eran vuestros juegos favoritos de la infancia?

Buf, para responder esta pregunta podríamos llenar páginas y páginas con títulos. Pero bueno.. si hay que definirse, diríamos que de entrada nos enamoró toda la serie de clásicos de Nintendo, como SMB, Zelda, Link y sobre todo SMB3. Luego con el PC vieron las aventuras gráficas clásicas de LucasArts, empezando con Loom y terminando por Grim Fandango, y con las que perdimos noches de sueño tratando de resolver sus endiablados puzzles. El juego que para la mayoría de nosotros significó un punto de inflexión entre el fin de nuestras infancias (tanto a nivel personal como de gamer) y el comienzo de "otra cosa", y que nos marcó profundamente en muchos sentidos, fue el grandísimo Doom.

¿Qué tipo de juegos os inspiraron en la creación del mismo?

Para ser sinceros, nos cuesta responder a esta pregunta. Porque si bien es cierto que el juego bebe de muchísimas fuentes, no hay ninguna que se deba llevar todo el protagonismo.



Es evidente que aquellas aventuras gráficas de los ochenta y noventa nos marcaron hace años y hoy en día vuelven en forma de ideas, de inspiración. También sería faltarle a la verdad el hecho de no mencionar títulos como Monkey Island, Maniac Mansion/Day of the Tentacle, Indiana Jones, etc. Pero claro, fueron estos juegos los que definieron el género que hoy nosotros tratamos de emular, por lo tanto.. la influencia es inevitable.

Por otro lado, hay una parte inspiracional muy importante que viene de la mano de la literatura fantástica y de terror del siglo XIX y principios XX. El universo narrativo de autores como Lovecraft o Poe está muy presente a la hora de crear el ambiente del juego, lo cual ya de por sí garantiza una historia terrorífica, con gancho. O al menos así lo hemos intentado.

¿Alguna predilección por alguna plataforma en especial?

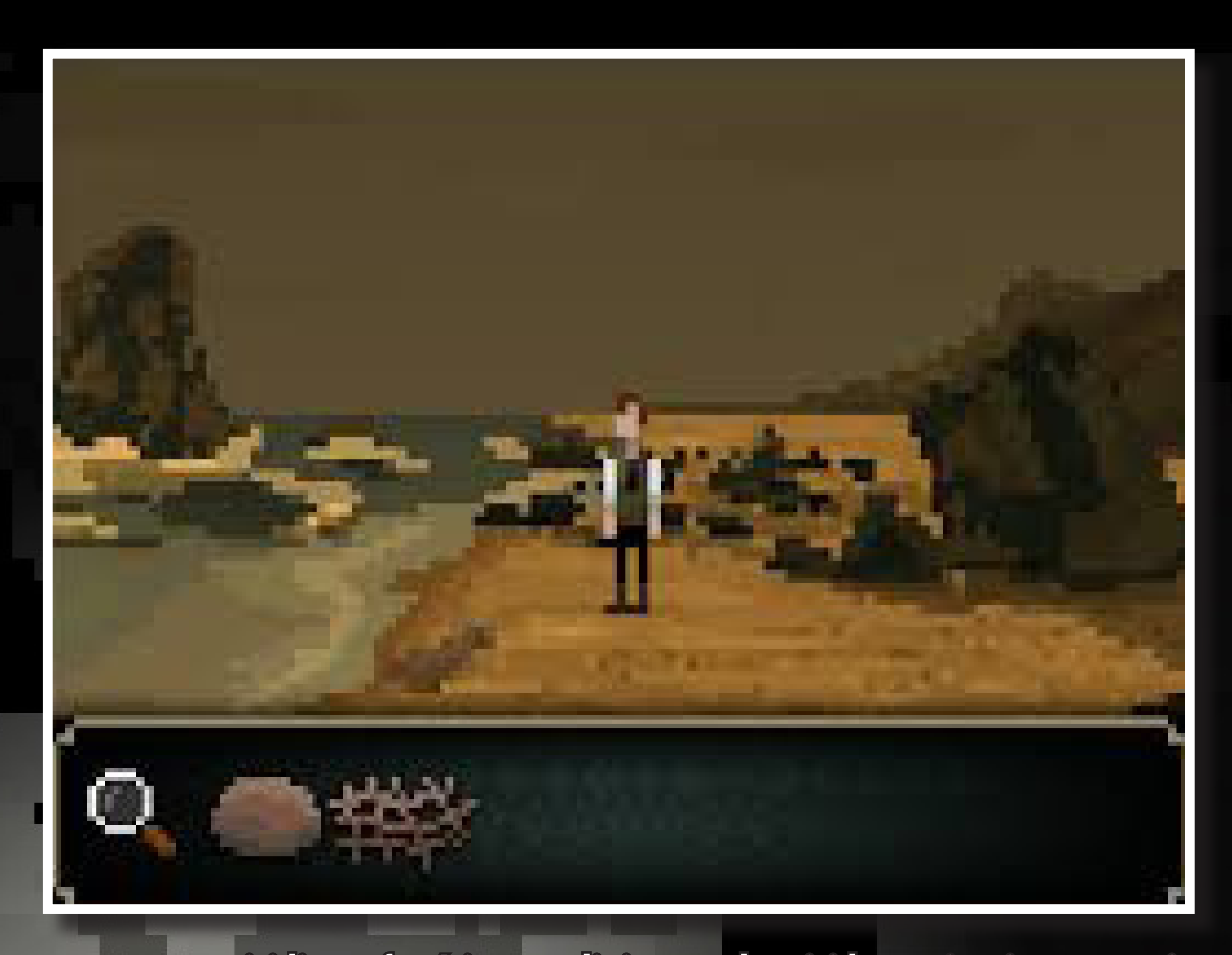
Le damos a todo. Somos varios y cada uno tiene un juguetito así que al final no hay dispositivo que no haya pasado (o vaya a pasar en breve) por nuestras manos. Si tuviéramos que elegir... hum, por votación seguramente diríamos que... a quien pretendo engañar, es imposible decantarse!

Empezamos con lo gordo y que nos interesa:

¿La ambientación de The Last Door es genial, como se consigue algo así?

La verdad es que no ha sido fácil. Nuestra idea era reproducir la atmósfera de aquella edad oscura, llena de luces y sombras, de incertidumbre, oscurantismo y misterios. Factores característicos de esa época de cambio y transición social que fue la segunda revolución industrial en Gran Bretaña. Para ello hemos tenido que hacer mucho trabajo de documentación. Durante semanas estuvimos revisando relatos, mapas, noticias de prensa de la época, decenas de fotos antiguas, etc.

Partiendo de esa base, nos pusimos a cocinar mezclando diferentes ingredientes. Por un lado la historia, que en sí misma encierra un terrorífico misterio y la necesidad de desentrañarlo y que además encajara a la perfección con el contexto ambiental e histórico del juego (clubs



secretos, suicidios, fanáticos religiosos, homicidas, ciencias experimentales, personajes malignos, etc.). Todos estos elementos narrativos los hemos ido conjugando con una tenebrosa estética de "pixel-art" que desata la imaginación y suma inquietud a la experiencia, a la que hay que añadir la importancia en la ambientación que aportan los efectos sonoros y la magistral banda sonora compuesta por Carlos Viola.

Vuestro juego en el primer capítulo nos ha recordado ligeramente por la estética a Maniac Mansion ¿En cierto modo bebe de él?

Lo comentábamos justo antes. Es muy complicado hacer un juego de género y alejarse de aquellos referentes o pioneros que sentaron las bases del mismo. Bien porque el referente se nos ha quedado marcado a fuego y nos influencia, o bien porque el género tiene unos elementos y estructuras difícilmente evitables. En este sentido, tiene lógica que en cierto modo "The Last Door" recuerde a aventuras gráficas de point-and-click, y más de la talla de Maniac Mansion que para más inri se desarrollaba en una mansión deshabitada, al igual que sucede en nuestro primer capítulo "The Letter".



¿Cuál es la parte más difícil en la creación de un videojuego?

Desde nuestro punto de vista poder diseñar un juego que enganche, asuste, te involucre en la historia y que además te mantenga pegado a la silla. Si no es la más difícil, desde luego es la parte que presenta mayor desafío y también la clave del éxito del juego.

Por otro lado también puede ser la parte más divertida, al ser un proceso creativo y de dinámicas de resolución de problemas. Es algo que tenemos claro; al igual que en el cine u otras expresiones narrativas resulta más fácil hacer llorar que reír, en nuestro género también es más fácil asustar que mantener tenso, alerta o angustiado al jugador.

Para ello, hemos procurado diseñar elementos de juego cuyo objetivo era el de envolver al jugador, sacarlo de su realidad y colocarlo en un estado psicológico de “desasosiego”. La estética pixel cumple su función al respecto, ya que nos ayuda a utilizar la imaginación del jugador como aliada en generar ese estado.

Y si además, se cuidan los efectos sonoros y la música, utilizando sus cualidades psicoacústicas y psicológicas, se puede colocar al jugador en un estado de alerta, muy proclive a imaginar peligros y amenazas. En definitiva, a tener miedo. Y eso, no es fácil.

¿Os sentís orgullosos de cómo ha quedado?

Ninguno de los miembros del equipo somos padres todavía pero nos imaginamos que la sensación debe ser parecida a serlo (salvando las distancias, claro). "The Last Door" es nuestra criatura y la queremos, nos sentimos muy orgullosos de ella, con sus fallitos y defectos.

De todas maneras hay que tener en cuenta que de momento sólo tenemos un par de capítulos y ya el segundo mejoró mucho al primero en muchos aspectos: en jugabilidad, en duración, en funcionalidades, etc. Por lo tanto, se trata de un proceso de mejora continua y estamos convencidos que a medida que vayan saliendo más entregas, el juego irá mejorando.

Tampoco debemos pasar por alto que en este proceso de mejora contamos con una comunidad de fans muy activa, que nos está constantemente ayudando



en muchos aspectos. Nos aportan opinión y feedback, propuestas de mejora, ayuda para las localizaciones, ideas, etc. Por lo tanto son muchas las personas involucradas para que el juego se vaya puliendo y perfeccionándose.

¿De cuantos capítulos constará The Last Door?

"The Last Door" está diseñado para ser una webserie y, como tal, no tiene un número predeterminado de capítulos. Mientras que la comunidad siga apoyándonos y siempre y cuando tenga sentido desde un punto de vista de la historia/narrativo, vamos a seguir produciendo episodios. Por nuestra parte, lo cierto es que todavía tenemos en la recámara muchas aventuras y misterios a los que nuestro personaje principal, Jeremiah Devitt deberá enfrentarse siempre y cuando el formato siga funcionando. Como añadido, decir que si el proyecto tiene continuidad y se extiende lo necesario, incluso podríamos "paquetizar" el juego en diferentes temporadas, en un formato parecido al de las series de televisión.

¿Qué es lo que os empuja para seguir trabajando en futuros proyectos?

Por un lado la gran acogida que ha tenido el juego y las excelentes críticas recibidas tanto por los medios de comunicación especializados como por el público. No pasa el día que no encontremos en foros, en nuestra web o en redes sociales agradecimientos y felicitaciones por nuestro trabajo. Puede parecer una respuesta al uso pero honestamente, este tipo de respuestas nos dan un empujón anímico increíble de cara a continuar por este camino.

Y si además, resulta que lo que haces te encanta, el público lo aprecia y puedes vivir de ello pues la respuesta cae casi por su propio peso. No en vano, ese ha sido el objetivo desde el principio del proyecto hace aproximadamente un año, en el que desde "The Game Kitchen" decidimos dar el paso en esa dirección y comenzar a hacer algo que nos resultara más enriquecedor desde el punto de vista personal, dejando a un lado otro tipo de trabajos que aunque quizá fueran más lucrativos, no nos llenaban tanto.

Y para finalizar vamos a repasar un poco la actualidad del sector.

Viendo como está tratando Sony a los Indis. ¿Tenéis pensado portar The Last Door a PS Vita o algún futuro proyecto?

A priori la iniciativa de Sony suena muy bien. Es casi un sueño hecho realidad, el hecho de poder colocar y dar a conocer tu juego mundialmente en un escaparate de tal calibre. Hay bastantes dudas en cómo lo van a gestionar para evitar una sobresaturación de producciones "menores" y cómo van a diseñar el modelo de negocio aunque al final surgirán procesos de selección naturales en los que primará la calidad y, por lo tanto, la popularidad y su visibilidad/venta. Al final es una buena manera de catapultar nuevos talentos y rentabilizarlos, saliendo todas las partes beneficiadas. En definitiva, si las barreras de entrada al gran mercado ya estaban derribándose, este paso pone una pica más en la conquista del concepto "desintermediación/puertas abiertas" en el que el talento pueda abrirse camino por una cuestión de mérito propio y no de recursos.

En lo que a nosotros respecta de momento no lo tenemos previsto aunque no negamos que sea una posibilidad en el futuro. Respecto a "The Last Door" en particular, por una cuestión de concepto y de jugabilidad, sólo está pensado para plataformas PC/Flash.

¿Estáis trabajando ya en algo nuevo o todavía estáis centrados en acabar el juego actual?

De momento, y si todo va según lo previsto, pensamos seguir con "The Last Door" que esperamos pueda seguir dando sustos en muchas más ocasiones. No obstante, también pretendemos que el desarrollo de "The Last Door" coja una determinada inercia y que para siguientes capítulos, podamos liberar recursos humanos dedicados a jornada completa (ahora mismo somos cinco). De esta manera, los recursos liberados podrían reasignarse a nuevas ideas y proyectos diferentes.

¿Que os parece la generación actual que se avecina?

Con la rápida evolución que se está viviendo ahora mismo en el sector de los videojuegos es complicado vaticinar qué va a pasar. Fabricantes ven

GAMERSTOWN

en la nueva generación un colchón salvavidas con el que seguir ejerciendo el control a base de imponer sus plataformas e innovaciones tecnológicas pero lo cierto es que el escenario se está polarizando. Cada vez son más rentables otro tipo de plataformas y formatos como los dispositivos móviles o el online gaming donde parece que el grueso de jugadores mainstream y casual gamers están acudiendo. El mercado familiar por su parte parece más sensible a consolas móviles y al furor Wii mientras que parece que son sólo los hardcore gamers los que se mantienen fieles a este tipo de dispositivos, haciéndolos menos rentables. Habrá que ver cómo evolucionan las cosas, la panacea del cloud computing junto con el aumento del ancho de banda pueden dar otra vuelta de tuerca al asunto. Estaremos atentos.

Bueno gente, esto ha sido todo. Esperemos que hayáis disfrutado tanto como nosotros de esta charla con los sevillanos de The Game Kitchen y no os perdáis su aventura The Last Door.



THE BUREAU
XCOM DECLASSIFIED

ALYSSA FINLEY
VICEPRESIDENTA DE DESARROLLO

Entrevistamos a Alyssa Finley Vicepresidenta de Desarrollo de productos en 2k Marin sobre el último lanzamiento de la compañía: The Bureau: XCOM Declassified. Normalmente os solemos contar un poco como es el juego antes de cada entrevista pero esta vez tendréis que ir a nuestra sección de análisis para ver un poco en profundidad de como es The Bureau: XCOM Declassified. Sin embargo os animamos a leer esta interesante entrevista para conocer algo más del juego y de cómo ha sido su desarrollo antes de meteros de lleno en juego.



Para romper el hielo podría decirnos algo sobre usted para que nuestros lectores puedan conocerle: gustos, aficiones, hobbies, juegos favorito,...

He estado haciendo juegos durante más de 20 años, y he estado jugando ellos mucho más tiempo. Mi primer juego favorito fue Zork, un juego de aventuras en formato texto del Apple LLE y he sido una ávida jugadora desde entonces.

Siguiendo un poco con el hilo de las presentaciones, pero ampliando un poco más la pregunta, porque no comienza contándonos ¿Que es 2K Marin? Y ¿Quiénes sois? Sin duda, la persona más indicada para responder esta pregunta es usted, así que ¿qué podríais contarnos de los integrantes del equipo 2K Marin y de la compañía?

2K Marin es un equipo de desarrolladores con experiencia, apasionados, colaborativos y de ambiente relajado que ha estado trabajando duro para traer The Bureau: XCOM Declassified a la vida.

Yo soy la Vicepresidenta de Desarrollo de productos de 2k Marin, lo que significa que soy responsable de asegurarse de que el equipo tiene objetivos y plazos claros, y luego asegurarse de que llegamos a ellos.

¿Por qué ese cambio de época, de donde surge la idea? ¿Por qué nos encontramos ahora en la década de los 60, cuando todo el mundo era tan feliz y no tenía problema alguno?

Cualquier otro juego de XCOM se ha establecido con un cierto sabor a futuro - queríamos dar un paso atrás e imaginar cómo se verían los orígenes

>>

de XCOM. Los años 60 fue un momento muy oportuno para establecer la historia de The Bureau, con el tono del mundo en ese período de tiempo muy coincidente temáticamente con la historia que queríamos contar.

¿Qué ha sido lo más difícil a la hora de crear The Bureau: XCOM Declassified?

Nos llevó mucho tiempo llevar a buen puerto el Battle Focus. Mostramos por primera vez la idea de este sistema en el E3 de 2011, y en ese momento el juego fue un FPS que caía en tercera persona cuando entrabas en el modo Battle Focus (entonces conocido como Modo Tac). En ese momento, el modo tac disminuía la velocidad del tiempo pero no lo detenía --- más tarde en el desarrollo, teníamos una versión que detuvo el tiempo por completo y finalmente volvimos a la versión actual de tiempo relentizado, con el juego completamente en tercera persona. Teníamos que encontrar el equilibrio de hacer el proceso de selección lo suficientemente rápido como para no sacarte del juego demasiado, pero sin ralentizar la batalla demasiado hasta perder la tensión del campo de batalla. Llevó una gran cantidad de vueltas para llegar a la versión final, pero estamos muy orgullosos de la forma en que salió.

Para el que no conozca el juego ¿Qué le contarías? Y ¿Qué diferencia a este juego de los otros?

Nuestro principal objetivo era lograr una experiencia desafiante para el jugador que aprecia un desafío, mientras le contaba la historia de una invasión alienígena. Los principios básicos que intentamos transmitir en el juego fueron la idea de las tácticas, herramientas, equipo, terror y tensión. Tú y tu equipo de agentes, necesita encontrar una manera de detener a una fuerza alienígena abrumadora, y una de las únicas maneras de hacer esto posible es volviendo las herramientas alienígenas en contra de ellos.

A modo personal, ¿Qué es lo que más te gusta de The Bureau: XCOM Declassified? Y ¿Qué es lo que más destacarías?


GO EAGLES!
SUPER MARKET
SHERIFF

Mi parte favorita del juego es la base. Me gusta ser capaz de explorar los alrededores, hablar con la gente y tener una idea de lo que está pasando, y hacer misiones secundarias. Hay una gran cantidad de detalles que puedes perderte si simplemente arrasas con todo (lo que se puede hacer totalmente si quieres).

Para una persona que haya seguido la saga muy de cerca, y haya probado los juegos anteriores ¿Qué le gustará más de este nuevo juego?

Lo que me parece que a un fan de XCOM le va a gustar es el requerimiento para administrar tu equipo, para tomar decisiones estratégicas, y para jugar tácticamente. Estos son todos los principios básicos de la franquicia, y nuestro objetivo con The Bureau es ser fiel a la esencia de la franquicia, mientras exploran con más detalle la idea de ser un comandante con las botas sobre el terreno - a diferencia del modo de vista superior del juego original o de XCOM: Enemy Unknown que podía tirarte un poco para atras, nosotros te dejamos experimentar de primera mano el combate, tomando los mismos riesgos que tu equipo y siendo parte de la batalla.

La saga XCom era un juego basado en la estrategia, ¿Porque habéis decidido crear un videojuego que mezcle la estrategia y la acción?

Creemos que hay espacio para más tipos de juegos que requieren de estrategia y tacticas por parte de los jugadores para ganar. Si alguien que juega juegos tácticos en tercera persona prueba The Bureau XCOM Declassified y le gusta, puede abrir sus ojos al gran mundo de XCOM y a los juegos de estrategia lo cual parece ser una victoria para nosotros.




THE BUREAU
XCOM DECLASSIFIED

gamescom 2013



Al igual que el E3, la GAMESCOM de este 2013 ha sido una de las más movidas de los últimos años. Y todo esto debido a las nuevas consolas que están por aparecer, que siguen desvelando nuevos datos y nuevos juegos a medida que avanzan los meses y como no queremos aburriros demasiado simplemente vamos a hacer un pequeño resumen de lo que se pudo ver este año en las conferencias de esta gran feria de videojuegos de Alemania

La primera conferencia de este año fue la de Microsoft, que no tuvo retransmisión en directo, en ella recalcaron la importancia que se le va a dar por parte de Microsoft a los juegos indies, y dado que quieren que la primera plataforma en la que aparezcan sea la suya han puesto a disposición de las desarrolladoras independientes los "kits de desarrollo". Como ejemplo de ello mostraron Cobalt un juego de plataformas del cual ya hay una demo disponible para PX y Mac OS.



También anunciaron la nueva entrega de Fable, con el nombre Fable Legends de la mano de Lionheads Studios, exclusivo para Xbox One y que tendrá un alto componente online cooperativo, pudiendo jugar con hasta 3 amigos más. Además en esta ocasión se nos permitirá "actuar" como héroes o villanos y también el uso de Smart Glass.



Otro de los juegos que se pudo ver en la conferencia de mano de Crytek fue Ryse: Son of Rome. En esta ocasión se centraron en el componente online, ya que pretenden darle al jugador una experiencia en la que el multijugador tenga un gran papel.

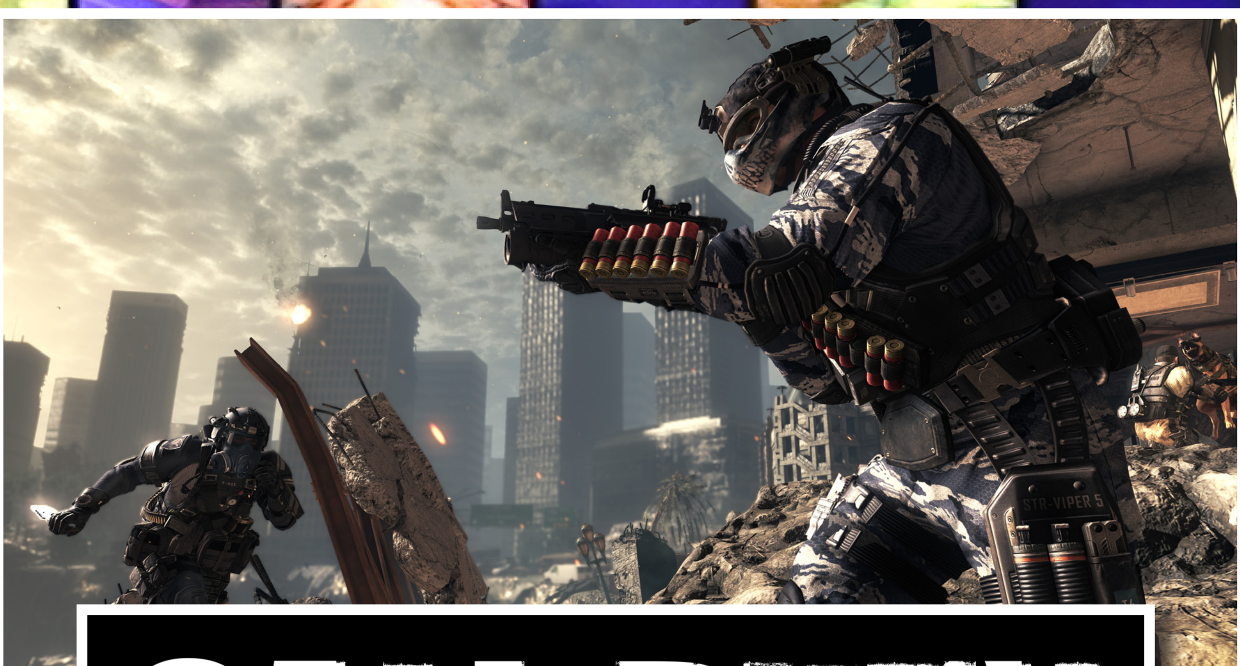




Y para finalizar la conferencia terminaron diciendo que se lanzará un pack en Europa donde se incluirá un copia descargable gratuita de FIFA 14 para todo aquel que reserve la consola. También hablaron de FIFA 14 Ultimate Team Legends que funcionará con microtransacciones y en el que podremos jugar con antiguas leyendas de este deporte.



Ubisoft presentó en esta conferencia Fighter Within un juego de lucha que hará uso del Kinect y que saldrá exclusivamente para Xbox One. También se habló de un nuevo modo de juego en Call of Duty: Ghost llamado Blitz donde tendremos que atacar y defender dos puntos de control en el mapa, pero la gran novedad fue el anuncio de que el juego contará con servidores dedicados en Xbox One.



En la conferencia de EA empezaron anunciando oficialmente Los Sims 4 con un peculiar video con actores reales. No dieron fecha exacta de lanzamiento, lo que si dijeron es que saldría en 2014. También mostraron el nuevo Command & Conquer que nos traerá más posibilidades y más modos de juego que nunca. El único anuncio que hicieron es que el modo campaña del último Command & Conquer estará disponible el año que viene.



Con Dragon Age Inquisition, una de las apuestas más fuertes de EA, mostraron un video en el que el personal encargado del juego hablaba de las posibilidades que tendrá el jugador, así como del gran tamaño del mundo y de la libertad que nos dará.

Los siguientes que salieron a escena fueron Plantas VS Zombies 2, que ya está disponible para IOS de forma gratuita y Plantas VS Zombies Garden Warfare, del que desvelaron que también podremos tomar el control de los zombis, con todas sus distintas clases a elegir. También pudimos ver algo más de UFC, en el que contaremos con una amplia gama de luchadores y de estilos de lucha (como el Taekwondo o el Judo), eso sí, a partir del año que viene.

Después le llegó el turno a la alta velocidad de Need for Speed Rivals donde mostraron más de ese mundo abierto, así como las posibilidades de la personalización de los coches. Además podremos disfrutar del a partir del 21 de noviembre. De Titan Fall mostraron un nuevo gameplay multijugador y un nuevo modo de juego que demostró por qué fue uno de los más aclamados del pasado E3.



Al fin le llegó el turno a los deportes y a FIFA 14 donde mostraron un nuevo tráiler en el que se pudo ver el realismo y dinamismo de esta nueva entrega. Hablaron de FIFA World, un nuevo juego con formato Free to Play y del ya mencionado antes Ultimate Team Legends Y para finalizar la conferencia y como no podía ser de otra forma trajeron Battlefield 4 con nuevo tráiler y nuevas imágenes, También hablaron del sistema evolution que propicia esos escenarios destruibles que pudimos ver tanto en E3 con aquí en Gamescom. También anunciaron Battlefield 4 Premium que contendrá acceso anticipador al juego, los 5 packs de expansión que habrá y muchos más beneficios que se irán desvelando próximamente.

La última conferencia fue la de Sony, que empezó con una pequeña demostración del funcionamiento de la nueva consola, así como de la función para unirse a la partida de un amigo directamente. A continuación pudimos ver otro tráiler de Gran Turismo 6, así como los logos de todas las marcas que saldrán en el juego. Junto con el juego también anunciaron la realización de la película basada en este juego.



La siguiente novedad vino por parte de Sackboy y Little Big Planet Hub, que es una herramienta donde compartir y competir con otros jugadores de todo el mundo, entre otras cosas. Por supuesto hubo una aparición de GTA para anunciar un pack especial que además incluirá un descuento del 70% en contenido de Rockstar a todo aquel que lo reserve.



Tras esto le llegó el turno a la portátil de Sony, de la que saldrán gran cantidad de packs, así como juegos nuevos y otros que los fans estaban pidiendo, como por ejemplo Borderlands 2. También anunciaron una rebaja en el precio, ya que para Europa ahora será de 199 €. Tras este anunció le llego la vez a sus novedades, como fueron Murasaki Baby, un juego de lo más curioso con una estética lúgubre y sencilla. En el llevaremos de la mano a un niñita y tendremos que ayudarla a cruzar los escenarios. En Vita hay lugar para los juegos gratuitos, en este caso Big Fest, donde nos convertiremos en managers musicales y tendremos que decidir a quién contratar y donde deberá tocar entre otras cosas más.

Finalmente le llega el turno a Playstation 4 que también dará un gran apoyo a los juegos indie. Se muestran algunos títulos como The Binding of Isaac: Rebirth, gratis para usuarios PS Plus, Hotline Miami 2, Super Create Box y otros tantos más que estarán disponibles próximamente para PS4 y PS Vita. Para finalizar con los juegos indie os mencionaré Rime, un juego de Tequila Works, un estudio español. Una de las mayores novedades que mostraron fue Shadow of the Beast, totalmente remodelado para la nueva consola PS 4.

También mostraron aplicaciones y servicios nuevos, como Playroom, una herramienta que vendrá de serie instalada en todas las PS 4 y que servirá para explotar al máximo las posibilidades del mando y la cámara de PS 4 o Music Unlimited con el que podremos disfrutar de más de 22 millones de canciones gratuitas y escucharlas mientras jugamos a nuestros juegos preferidos. También anunciaron colaboraciones con ONO y Orange, pudiendo tener sus servicios en Playstation 4.

Otros juegos de los que mostraron nuevos trailers fueron Infamous: Second Son, que saldrá junto con la consola, Drive Club, Killzone: Shadow Fall y Assassin's Creed: Black Flag. De este último también anunciaron que tendría contenido exclusivo en PS 4.

A continuación mostraron más material de Watch Dogs, así como el anuncio de una película del mismo. Otro de los anuncios que hicieron es que el famoso juego Minecraft también dará el salto a la nueva hermana mayor, así como War Thunder, un MMO bélico con bastante buena pinta.



Finalmente terminaron anunciando que al igual que PS Vita, PS3 también sufriría una bajada de precio, costando ahora 199 €. Además si compramos un juego de esta plataforma, podremos obtener a un precio muy reducido el juego descargable de PS4. Para finalizar confirmaron la fecha de salida de Playstation 4 que será el 29 de Noviembre. Para finalizar este reportaje os pongo la lista de los ganadores de los premios Gamescom Awards 2013:



Mejor juego de PS4: Destiny (Activision Blizzard)
Mejor juego de Wii U: Mario Kart 8 (Nintendo)
Mejor juego de Xbox: Titanfall (Electronic Arts)
Mejor juego de consola de nueva generación: Titantfall (Electronic Arts)
Mejor juego de Acción: Destiny (Activision Blizzard)
Mejor juego de Rol: The Elder Scrolls Online (ZeniMax)
Mejor juego de Conducción: Forza Motorsport 5 (Microsoft)
Mejor juego de Deportes: FIFA 14 (Electronic Arts)
Mejor juego de Simulación: WarThunder (Gaijin Games)
Mejor juego Familiar: Mario Kart 8 (Nintendo)
Mejor Hardware: PS4 (Sony Computer Entertainment)
Mejor juego para Móvil/Portátil: The Legend of Zelda: A Link Between Worlds (Nintendo)
Mejor juego Multijugador Online: Destiny (Activision Blizzard)
Mejor juego de PC: Battlefield 4 (Electronic Arts)
Mejor juego Casual/Social/Online: The Elder Scrolls Online (ZeniMax)

CURIOSIDADES

Continuamos con el recopilatorio de las mejores curiosidades publicadas ¡Esperemos que os gusten!

UN CASCO DE HALO CONSTRUIDO CON PIEZAS LEGO

No hay mucho que os pueda contar de esto, porque se ve claramente que está muy bien construido, y que quien quiera que lo haya hecho es un gran maestro de las piezas lego, porque vamos yo conseguía a veces construir castillos en ruinas y algunas que otra casa destrozada, y este casco es digno de admirar.



TECNOLOGÍA Y MEDIO AMBIENTE

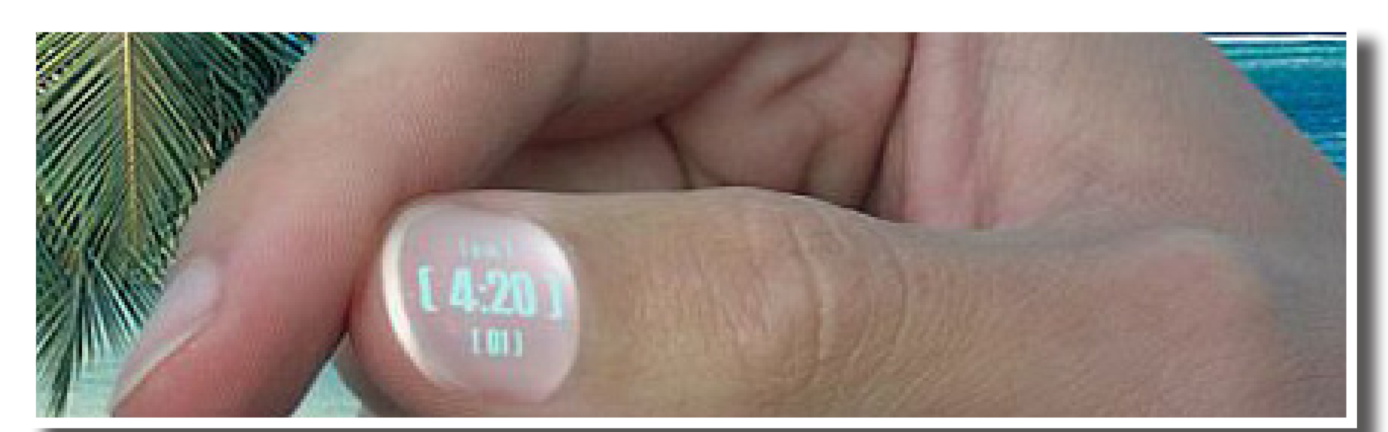
Si no queréis contaminar el medio ambiente, y queréis ser el friki del barrio, os mostramos este teclado y ratón realizar complemente de mando, bueno, siempre hay algunas cosas que no se pueden sustituir: muelles, rueda del ratón,... pero prácticamente en su totalmente es de bambú, y bueno, su precio tampoco es excesivamente alta: 55 €





LA HORA AL ALCANCE DE UNA UÑA

Si no os ponéis reloj porque os molesta llevarlo en la mano, no os preocupéis porque Napoleón Merana, Steffen Schubert y David Takacs han diseñado un nuevo reloj que podremos llevar en nuestra uña. El nombre del susodicho es TX54, y es un pequeño reloj que podremos pegar en la uña de nuestro dedo pulgar, y tendremos siempre a mano (nuna mejor dicho) la fecha y la hora actual.



SI KRATOS FUERA DEPORTISTA LLEVARÍA ESTOS NIKE



Como una de las curiosidades más curiosas os traemos estas zapatillas deportivas al puro estilo God Of War. La zapatillas no es la típica que solo tiene un dibujito y la venden como que es la mejor del mundo, si no que podéis ver claramente que los cordones son una cadena que terminan con el arma de nuestro conocido Kratos, e incluso en la zapatilla del fondo se puede ver que tiene un par de imágenes distintas. ¡Yo quiero unas!



LA MANSIÓN DE RESIDENT EVIL DE 3 Y 1/4



¿Sorprendidos? Pues como yo. Si vemos el mapa de la mansión de uno de los juegos del género Survival Horror más destacables de la época nos encontramos con la gran sorpresa de que la mansión en la que se desarrolla el primer juego tiene forma de disquete… a veces los desarrolladores son bastantes cachondos.

DUÉRMETE NIÑO....



Si pensabais que lo habíais visto todo en gadget estabais equivocados, aquí os mostramos uno que roza la locura (aunque si te paras a pensarlo tiene su macabro sentido y si no seguid leyendo). Este aparato está diseñado para que los niños jueguen un rato mientras se les va anestesiando. La idea no es para uso comercial, si no para ser usado en hospitales, dentistas, y otros sitios del estilo con intención de calmar al paciente sin que sea muy molesto.



CUATRO JUGADORES OFFLINE, SERÁ UNA EXPERIENCIA QUE

El aclamado juego de rol de Blizzard Entertaiment, Diablo III ha llegado a donde muchos esperábamos, a nuestras consolas. Llega con la misma esencia que el publicado en PC pero con muchas mejoras en su interfaz gráfica

En verano del año que viene vimos salir el mismo juego para PC, una larga espera que llevaba locos a muchos. La acogida fue muy buena ya que hizo un gran record en las ventas y en jugadores conectados luchando en el mundo de Diablo. La cara de muchos cambio cuando hace unos meses se anunció finalmente que Diablo III estaría en las consolas Playstation 3 y Xbox 360 y la fecha en que saldría publicado. Ha sido muy larga la cuenta atrás desde ese momento hasta este mes que ha salido por fin al mercado.

Este análisis está hecho desde el punto



de vista del que no ha probado el juego para PC, por lo cual contaremos todo lo que os vais encontrar y por supuesto las novedades con las que contaremos en las consolas. Pues listo, comenzamos por el principio: la historia.

La historia empieza 20 años después de lo acontecido en Diablo 2. Los demonios vuelven a aparecer para vengarse de los humanos, pero una nueva saga de héroes también ha nacido para hacerles frente. Lo primero que veremos al iniciar el juego es una cinemática de Deckard Caín, investigando los sucesos que están por venir junto con su sobrina, cuando estos dan comienzo con la caída de un meteorito justo donde él se encontraba. Cuando termina esta cinemática tomaremos el con¬trol del personaje que hayamos creado y por supuesto una de nuestras misiones será resca¬tarlo. Una vez encontrado será cuando nuestra aventura real¬mente comience, ya que a partir de entonces tendremos que ir a enfrentarnos a Belial y Azmo¬dan, los dos únicos señores de los demonios que quedan vivos.

Tras 10 años desde la salida de Diablo 2, es obvio que han incluido muchas mejo¬ras gráficas, tanto en el dise¬ño de escenarios, que pueden tener un tamaño inmenso y en los que tendre



mos que enfren¬tarnos a una cantidad ingen¬te de criaturas todas a la vez, como en los juegos de luces y som- bras, así como en los efec¬tos de las magias y habilidades tanto de nuestros héroes como de los enemigos que pue- den resultar muy llamativas. Además las cinemáticas están muy logra¬das, tanto las que son videos con una gran calidad, como los que son dibujos que le dan un toque muy personal al juego. Al comenzar podemos crear hasta cin- co tipos distintos de personajes y cada uno con su propia personalidad y habi- lidades que se irán desbloqueando con cada nivel que consigamos: cazador de

DIABLO III, EL ROL EN ESTADO PURO

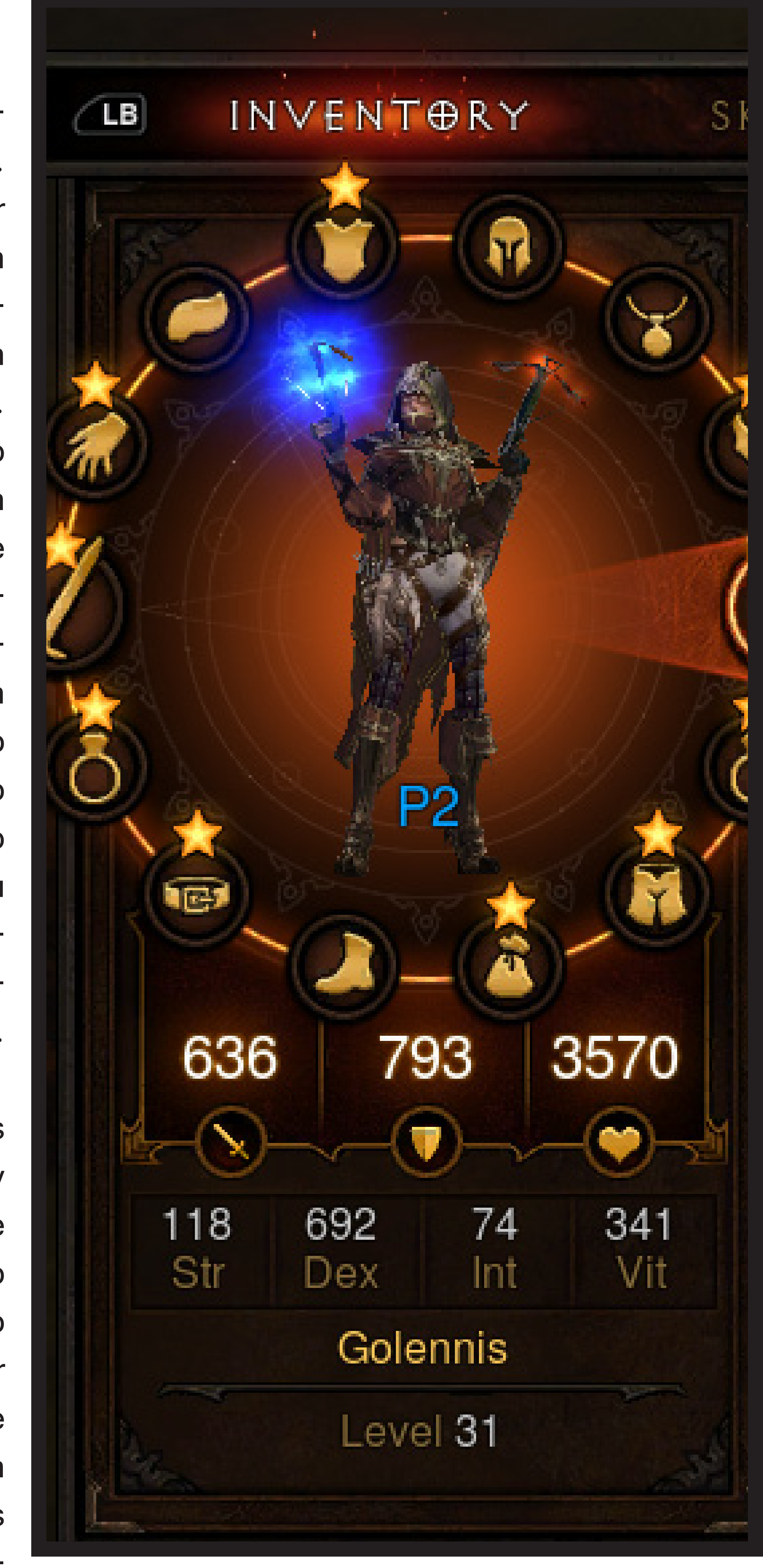
demonios, bárbaro, mago, médico brujo y monje. Y también elegiremos la dificultad aunque no estarán disponibles todas ni tampoco serán recomendables, nosotros como recomendación os podemos dar un rango de niveles que serían recomendables en cada modo de dificultad: Normal (1- 30), Pesadilla (30- 50), Infierno (50- 60) y Averno (Solo 60).

La creación de personajes es muy sencilla, puedes elegir raza, clase y algunos aspectos visuales que no afectan al jue¬go en absoluto pero que le dan carácter al personaje. También tenemos las habilidades, hasta seis acti¬vas y tres pasivas que iremos des¬bloqueando a medida que su¬bamos de nivel. En cada hueco de habilidad tendremos varias a elegir, pero solo podremos usar una de cada rama. Además podremos contar con runas que servirán para mejo¬rar las habilidades activas en ese momento y que también se desbloquearan al subir de nivel. A partir de un cierto punto del juego, si jugamos en solitario llevaremos una aliado con nosotros que nos será de gran utilidad sobre todo los que tengamos personajes como magos o cazadores de demonios que nuestras principales habilidades serán a distancia, y este aliado será un buen cebo para atacar mientras nosotros lanzamos todo nuestro arsenal sin ser alcanzados por los enemigos.



Si decidimos compartir la partida llega el punto fuerte del juego. Tendremos de posibilidad de jugar hasta cuatro personas en la misma partida e incluso en la misma consola con lo que el juego toma un nuevo rol que nos gustara mucho. Si teníamos algún aliado cuando se une otra persona este se irá a la ciudad a esperarnos para que podamos contar con él más tarde. Jugando con amigos disfrutaremos mucho del juego y será mucho más divertido, así que no os planteéis comprar diablo y no explotar esta posibilidad porque no estaréis jugando a Diablo III en su totalidad. El material que recojamos será repartido entre los jugadores que estemos en la partida.

Toca contar las novedades que nos encontraremos en Playstation 3 y Xbox 360. No tenemos casa de subasta ¿Un fallo o un acierto? No está claro del todo pero es cierto que se echa de menos para sacar un dinerillo extra que nunca viene mal porque pronto os dais cuenta que por mucho dinero que saquéis siempre necesitareis más. La visión que tenemos tampoco es la misma que en PC, ahora veremos nuestros personajes desde más cerca y todo un poco más grande. Usaremos todos los botones de nuestro mando para controla al



personajes usar hechizos, tomar pociones e incluso para gestionar el material que vamos obteniendo. No será fácil al principio y os parecerá lioso pero es cierto que solo es al principio, en un rato estaréis

PLATAFORMAS: PS3, XBOX 360, PC	GENERO: ROL
DISTRIBUIDORA: ACTIVISION BLIZZARD	DESARROLLADORA: BLIZZARD ENTERTAINMENT



NOTA 9.3

DIABLO III

		HISTORIA	9.0
GRAFICOS	9.3	MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	9.2	TRADUCCION	10



REALIZADO POR BIBI RUIZ

usando todos los botones sin problemas y no echaremos en falta nada de lo que teníamos en PC. Toda la interfaz es nueva, ha sufrido muchísimas mejoras, algo que necesitaba si quería adaptarse correctamente a consola. Dentro del inventario podemos colocarlos todo el equipo de manera fácil y sencilla, además de comparar los que vamos encontrando con lo que actualmente llevamos puesto y si no estamos conforme con algo también tenemos la posibilidad de modificarlo. Ahora morir no será tan duro porque a la hora de resucitar contamos con varias posibilidades: resucitar en el sitio, donde se nos darán unos segundos como espíritu para movernos, ir al último punto de control o renacer en la ciudad. Para los buscadores de objetos ahora no estará todo tan bien porque se ha bajado la tasa de loot de los enemigos aunque poco a poco podemos hacernos con un buen equipo.

Por último cabe destacar la ex¬celente banda sonora, así como los efectos sonoros. Además el juego está totalmente traducido al cas¬tellano, tanto la historia como las voces, tanto de los personajes con los que habla¬mos como con los que nos cru¬zamos y no podemos interactuar pero que hablan igualmente.

CONCLUSIÓN

Diablo III es un juego excelen¬te que ha dado un gran salto con respecto a su predecesor. La nueva versión para consola se ha modificado para que nos sea muy cómodo usar todos los menús y la posibilidad de jugar con cuatro jugadores será toda una experiencia.



LA TIERRA HA SIDO INVADIDA Y SOLO TÚ Y WILLIAM CARTER PODRÉIS ACABAR CON ELLOS

The Bureau XCOM Declassified da sin duda un giro a la saga contando el comienzo para la gran organización que teníamos en los otros juegos y probando un nuevo estilo que por supuesto ha encajado a la perfección

The Bureau XCOM Declassified nos cuenta el comienzo de esta organización, formada en a mediados de los años 60 durante el apogeo de la Guerra Fría. Inicialmente se creó para prepararse para cualquier ataque como una defensa encubierta de los Estados Unidos contra la Unión Soviética aunque no se imaginaban que tendrían que usarlo contra un ataque alienígena. The Bureau, o la compañía, tiene que comenzar a contrarreloj a investigar lo que se pueda recuperar del campo de batalla y reclutar nuevos agentes por el mundo con la opción de liberar Estados Unidos, y posiblemente el mundo de una



amenaza que se sale fuera de todo lo conocido hasta el momento. A todo esto tenemos que sumar que la organización no quiere que la gente de a pie se entere de esto para que no se propague la histeria colectiva, por lo que tendrá sumo cuidado en la resolución de las misiones que se encargará de organizar.

Para los que habéis probado XCom: Enemy Unknown visteis que era un juego de estrategia en el que encarnábamos al jefe de una base secreta responsable de luchar contra una invasión alienígena. En el teníamos dos tipos de estrategia: La primera en el campo de batalla en el que ordenábamos a nuestros soldados que acciones debían tomar y el segundo de construcción de nuestra base en el que teníamos que gestionar los recursos y construir nuevas armas, defensas y salas de investigación y desarrollo entre otras. Pues bien con The Bureau tendremos el mismo enfoque táctico aunque con unas diferencias destacables que nos hará sentirnos dentro de la saga pero con un novedoso sistema de juego.

Nosotros seremos William Carter, uno de los mejores agentes especiales de la CIA con que cuenta el gobierno de los Estados Unidos. Tendremos que tomar decisiones a la vez que jugamos

UNA EXPERIENCIA DIFERENTE, PERO QUE RESULTARÁ MUY FAMILIAR A LOS SEGUIDORES DE XCOM



decidiendo que hacer y qué queremos que hagan nuestros compañeros.

El tiempo no se parará durante estas elecciones aunque si es verdad que el tiempo se ralentiza bastante, pero no podemos dejarnos llevar porque los enemigos no se quedarán quietos mientras tomamos estas decisiones. Siempre contaremos con dos agentes que nos ayudarán con cada misión, los cuales irán mejorando y aprendiendo nuevas habilidades para usar en el campo de batalla, pero habrá momento en que encontremos otros aliados a los que podremos dar alguna orden para que nos ayuden con los enemigos.

No todos los agentes serán iguales ni evolucionarán de igual forma porque cada uno estará especializado en algo. Podemos encontrar al ingeniero que basará sus habilidades en encontrar ayudas mecánicas o explosivas durante el combate, el soldado que pensará en acabar con todos y entre otros el francotirador que orientará sus habilidades para mejorar su puntería. Esto es simplemente un pequeño resumen de lo que nos podemos encontrar y como es de imaginar con cada nivel aumentará la cantidad de habilidades que podemos elegir. Nuestra prioridad será elegir que habilidades son las que queremos que tengan y en la batalla como usarlas



para ganar, además tendrán un tiempo de reutilización en la batalla, por lo que tendremos que crear estrategias para conseguir momentos de auge gastando varias habilidades de cada uno, ir repartiéndolas en el tiempo para siempre contar con algún truco y simplemente ir usándolas en los momentos oportunos. Como ejemplo os podemos contar algunas de las habilidades que podemos encontrar, podremos subir y mantener en el aire a un enemigo, quitarle la armadura, despistarlos, poner bombas o hacer un tiro certero. Lo mejor de todo es que algunas veces las combinación de habilidades serán también una gran ayuda y un fuerte golpe al enemigo. Un par de ejemplo de combinaciones con la torreta es lanzarle un escudo alrededor para que no puedan destruirla durante un tiempo mientras acaba con todo o mantenerla en el aire para ataque por encima de las coberturas a todo el mundo.

Cuando acabamos nuestras misiones o mientras esperamos iremos a la base de XCOM. La base será muy parecida a la del juego anterior pero con una gran e importante característica, esta vez podremos movernos a través de ella. Si, en el juego anterior veíamos nuestra base con una compleja GUI donde podíamos decidir a qué sección ir y que queríamos hacer en todo momento, ahora además de eso podemos movernos libremente por ella interactuando con ella, pasando por cada sección e incluso nos aparecerán alguna pequeñas misiones secundarias dentro de la misma porque en cada sección las personas se moverán con un fin distinto: investigación, evitar que la gente se entera de lo que está pasando, pendientes de los agentes que están en misión o simplemente tomando un pequeño descanso en la cafetería.



Durante misiones y por desgracia dentro de nuestra base iremos encontrando Sonámbulos. Estos Sonámbulos serán personas infectadas por los alienígenas, una extraña enfermedad que afecta a los humanos aunque no a todos pero no sabemos por qué pasa esto y porque no le pasa a todo el mundo. Si seguimos hablando de la jugabilidad llegamos a la armas. Tendremos las armas militares que serán con las que contaremos desde el comienzo, podremos encontrarlas durante nuestras misiones aunque unas vez las veamos por primera vez las encontraremos en nuestro arsenal para elegirlas antes del combate e incluso en algunos momentos durante las misiones. Pero lo mejor será robar armas a los alienígenas, que una vez coja-

PLATAFORMAS: PS3, XBOX 360, PC | GENERO: ACCION-ESTRATEGIA
DISTRIBUIDORA: 2K GAMES | DESARROLLADORA: 2K MARIN



NOTA 9.2

THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED

HISTORIA	9.0
GRAFICOS	8.8
MUSICA	9.1
JUGABILIDAD	9.1
TRADUCCION	10



REALIZADO POR BIBI RUIZ

mos una arma por primera vez nuestros científicos la estudiaran y estará en la lista de nuestro arsenal también; una vez pruebes armas alienígenas te decantarás por ellas aunque cuidado porque las cajetas de municiones que veremos de los humanos no nos valdrán, solo podremos recargar con armas de ellos y con sus propias municiones.

Nos trasladamos al apartado gráfico que será bastante bueno. No echaremos en falta ningún detalle durante nuestras misiones ya que todo contará con un especial cuidado para hacernos pensar que realmente nos encontramos en la época de los 60. Las ropas y las ciudades tendrán todo lujo de detalles y tendremos posibilidad de entrar en muchos locales donde descubriremos tienda, talleres y cafeterías de la época y aunque estarán como sonámbulos también veremos a clientes o dependientes de tal establecimiento.

La banda sonara solamente podemos decir que es muy buena, es la perfecta para cada momento ya que encontraremos momentos de tensión con canciones que nos podrán nerviosos y nos harán actuar como tal situación y canciones que nos meterán de lleno en la escena.

CONCLUSIÓN

Aunque no queremos quitar puntos a las anteriores entregas debemos decir que The Bureau XCOM Declassified ha subido mucho el listón y se ha colocado como el mejor juego de la saga. Un juego muy completo con un arriesgado pero acertado sistema de combate y con una historia que te enganchará.



UN GRAN HISTORIA CONTADA EN MUY POCO TIEMPO

Después de títulos como Journey y Limbo nos llega uno nuevo que nada tiene que ver con ellos aparte del estilo de juego. Una historia llena de emociones y aventuras donde ayudaremos a dos hermanos a salvar a su querido padre

Brothers A Tale of Two Sons ha sido desarrollado por Starbreeze, empresa creadora de otros juegos como Cronicas de Riddick o The Darkness.

Este juego nos llega para tocar un género en el que escasean los títulos, posiblemente porque te arriesgas a que los más críticos te machaquen por no usar todo el potencial de las consolas pero muy al contrario estamos la gente que estamos deseando que lleguen estos títulos que nos sacan de la rutina diaria.

Comenzaremos con un triste comienzo donde dos hermanos han perdido a

su madre, y para más inri tendrán que ponerse en camino por mágicos senderos, viajando por un fantástico e impresionante mundo para buscar una cura para su padre enfermo, una cura que se encuentra en el corazón un mágico árbol. Lo único con lo que partiremos será con un mapa para saber llegar aunque tendrán que poner bastante de su parte para superar todos los retos que les deparara el camino.

El sitio está basado en puzzle que serán fáciles de resolver aunque no hasta el punto de llegar a ser aburridos sino que serán bastante entretenidos, lo suficiente para no hacernos caer ni en la monotonía de un juego lineal ni en la desesperación de estancarnos mucho rato buscando una solución. También hay que decir que el juego se basa bastante en la historia que los desarrolladores quieren que veamos, podríamos decir que incluso más que lo que llegamos a jugar, algunas veces incluso decidiremos parar simplemente por concentrarnos en escuchar todo lo que tienen que contarnos.

El juego se centra mucho principalmente en una cosa, las emociones. Tanto la historia como la música nos llevarán a pasar por distintos estados de ánimo mientras jugamos a Brothers A Tale of Two Sons porque





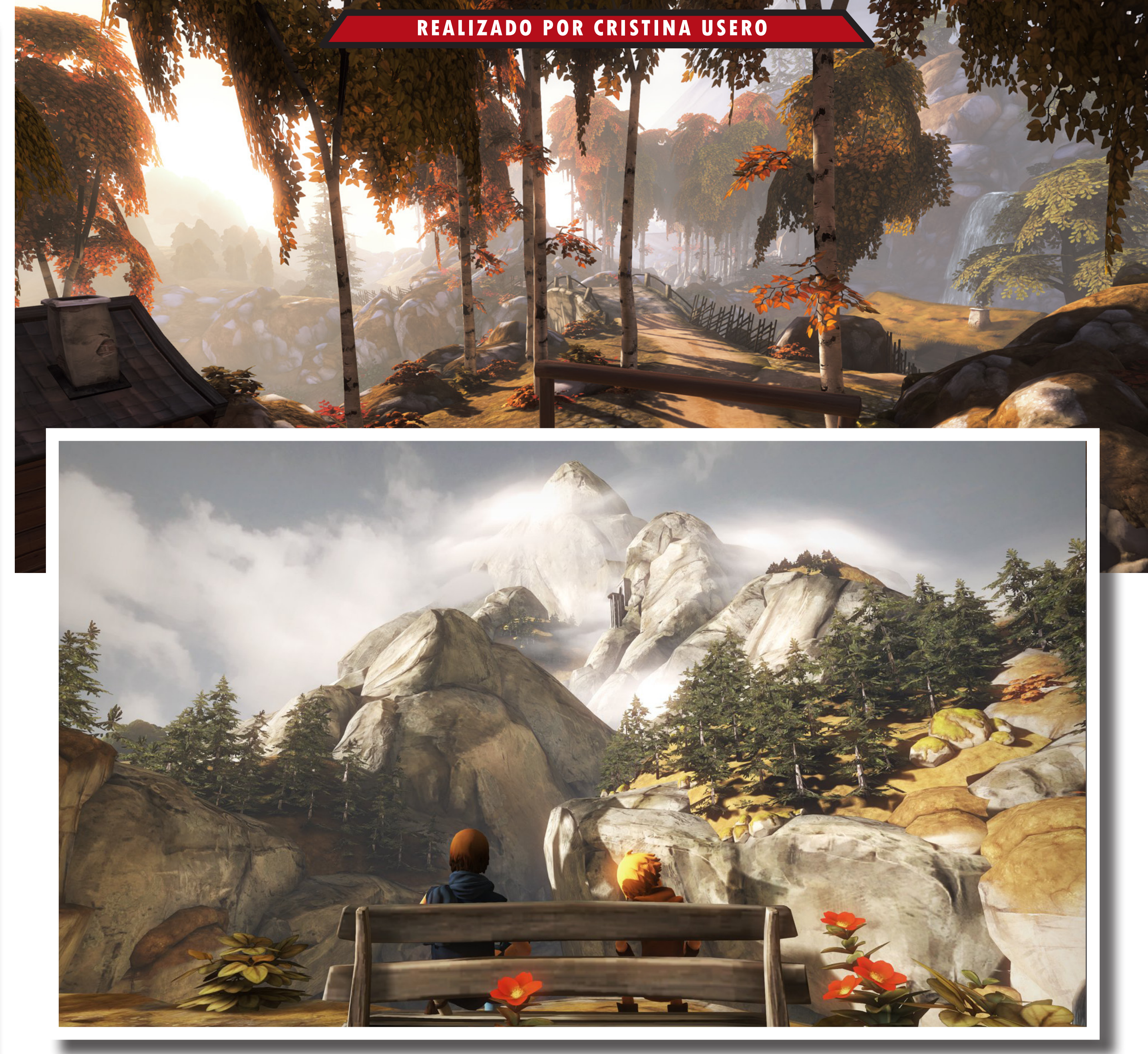


así lo han querido sus creadores. Aunque la duración es corta como hemos dicho han conseguido que estemos disfrutando y a la vez viviendo cada segundo dentro del juego.

Algo curioso que veremos en el juego es que con cada stick del mando moveremos a uno de los hermano. Curioso ¿no? También pasará también lo mismo con los botones, que estarán repartidos. Y por supuesto como en todo juego que disponemos de personajes distintos cada uno tendrá sus propias habilidades y desventajas; cuando llegamos al punto de que uno no puede o no sabe hacer algo, ahí entrará en juego el otro hermano. Visto así parece lioso o incluso aburrido pero no os equivoquéis, el juego es de lo más entretenido y en cuando llevéis unos minutos jugando veréis que está todo bien desarrollado y que el sistema de juego es muy bueno, si no me creéis animaros a probarlo. Aunque no lo creáis también tendremos que enfrentarnos con este sistema a enemigos pero no os preocupéis que seguramente sabréis salir de la situación sin mucho problemas ya que no tenemos por qué atacar al enemigo, también podremos evitarlo de alguna forma.

El aspecto gráfico es realmente bueno, tiene un to-





que cálido y envolvente que nos muestra paisajes como pintados dando un colorido toque artístico. Se nota que han dedicado mucho tiempo a crear estos escenarios que no pasarán desapercibidos e incluso a veces quedaremos embobados mirando todos los detalles que ellos esconden.

CONCLUSIÓN

Brothers A Tale of Two Sons tanto por su estética como por su historia y precio es un juego que vale la pena al menos jugar. No tiene un estilo no nuevo pero si poco explotado en la época en las que estamos. Hace uso de todas sus armas para meternos de lleno en el juego jugando con nuestros sentimientos a su antojo, aunque hay que decir que vale la pena dejarse llevar.



EL PRESIDENTE HA LLEGADO

Los Santos no conocen límites y lo demuestran mejor que nunca en esta nueva entrega de la saga con Saint Row IV

El jefe de Los Santos es elegido presidente de los Estados Unidos y se lleva a toda su banda con él a la casa blanca. Tras un corto comienzo donde veremos que nos vamos a encontrar más adelante, de camino a la sala oval iremos viendo como interactuar con los demás personajes, lo cual será divertido y por supuesto alocado. No será raro encontrar gente en la casa blanca ofreciéndonos una fuga y quedarnos con las ganas o simplemente pegar a alguien porque se nos ha antojado así.

Este comienzo parece demasiado bonito, o al menos lo quiere aparentar pero, no todo son rosas en este mundo. De pronto, justo antes de que el nuevo presidente pueda dar una charla a su país, unos extraterrestres atacan la tierra y comienzan a llevarse gente a otro lugar. Tras intentar detenerlos finalmente nos llevarán a una simulación de una ciudad llamada Steelport donde pronto comenzaremos a aprender poderes y habilidades que nos darán cientos de posibilidades para que reine el caso en la ciudad y así po-

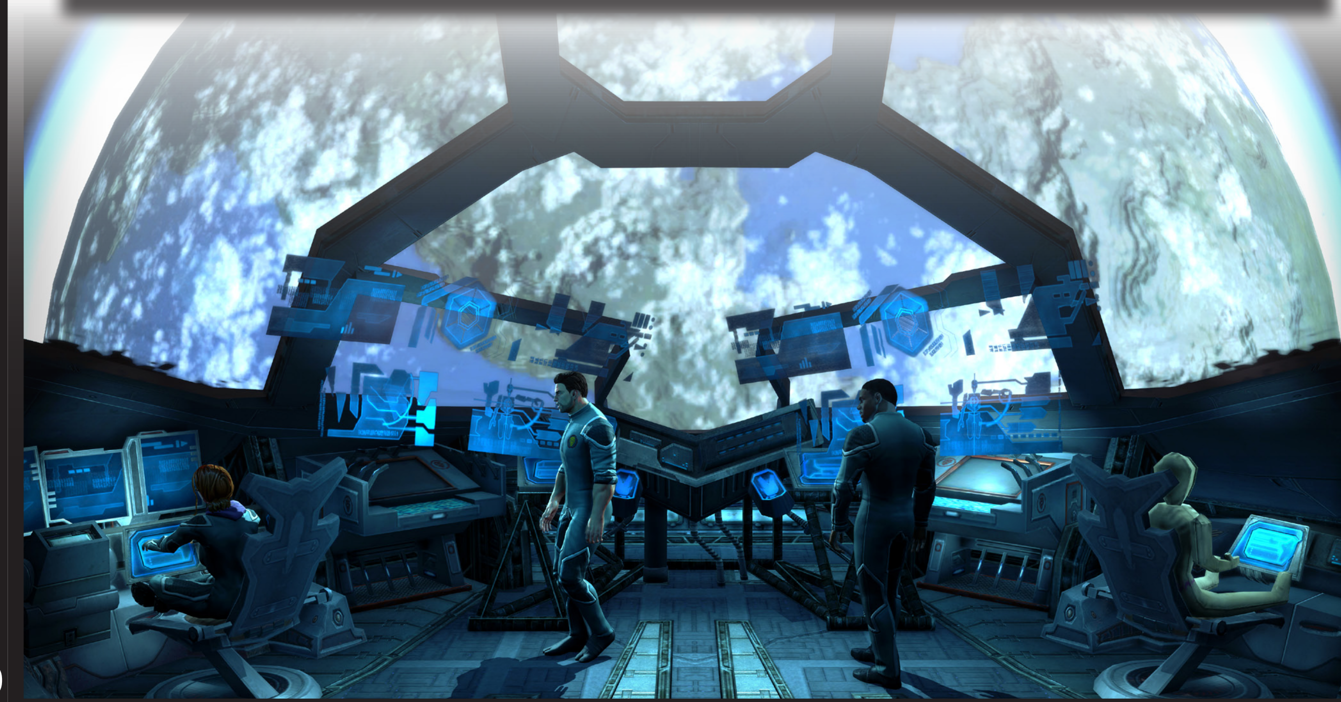
der escapar de las garras del alieníge-na Zinyak, el abuelo de los alienígenas.

Armas, armas y más armas. Contaremos con un arsenal brutal e incluso podemos disfrutar atacando y destruyendo todo lo que se nos ponga a nuestro paso con armas alienígenas. Si con esto no tu-viéramos suficiente también dispondre-mos de poderes inhumanos, correr más rápido que cualquier coche o escalar el edificio más alto de Steelport solo será el principio de muchas más cosas que podremos hacer. Todos estos poderes que vayamos obteniendo en el juego podemos probarlos para saber cómo funcionan en unas simulaciones que nos prepara una de nuestras aliadas.



Están serán buenas porque durante ellas estaremos obligados a probar todo el potencial de cada habilidad. Lo mejor de todo es que no solo son poderosas estas habilidades sino que con el tiempo podremos ir mejorándolas para que aun sean mejores y doy por seguro que notareis la diferencia. Como en el anterior juego podremos crear nuestro personaje al gusto para que sea de la forma que más apetezca. Y durante el juego, cuando vayamos consiguiendo armas para nuestro arsenal también podremos cambiar su aspecto para tener unos más clásico, cachondo o simplemente atractivo. También podremos pilotar todo tipo de vehículos como motos, coches y todo






SEAL OF THE UNITED SAINTS
UTILIZA TUS SUPERPODERES
PARA DESTROZAR TODO
LO QUE ENCUENTRES

SI NO PUEDES SOLO ÚNETE A OTRO PRESIDENTE EN EL MODO COOPERATIVO ONLINE



tipo de camiones para llegar al punto que queramos o simplemente divertirnos atropellando gente o chocando con otros vehículos para destrozarlos. Sin duda la salsa de este juego está aquí en la diversión de modificar todo a nuestro antojo, de coger todo lo que nos de la gana y lo mejor, de hacer con eso lo que prefiramos ¡Diversión sin límites!

Las misiones. Para algunas personas pueden llegar a ser repetidas porque en resumen tendremos que llegar algún punto de alguna forma y siempre destruir algo, tal vez falta un poco de complejidad en este sentido. Es verdad que con tanto toque de humor entre medio ningún misión se repite y puedes disfrutar bastante del juego. Por la ciudad también tendremos misiones secundarias que será bueno hacer para conseguir experiencia. En algunas de ellas por ejemplo tendremos que llegar a una cantidad de dinero en destrozo con lo que contaremos con armamentística pesada como aviones o tanques. Son unas buenas misiones para reventar a placer toda la ciudad. Toda estas misiones secundarias harán que el juego dure muchas más horas de las que nos ofrece el hilo principal, llegando a superar más de la mitad del contenido del juego.

El juego también cuenta con un más que bueno modo multijugador donde decidiremos cuando unirnos a una partida

PLATAFORMAS: PS3, 360, PC

GENERO: ACCION

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: VOLITION

18 www.pegi.info

NOTA 8.6

SAINTS ROW IV

HISTORIA	9.3
GRAFICOS	8.8
MUSICA	8.9
JUGABILIDAD	8.7
TRADUCCION	5.0



REALIZADO POR BIBI RUIZ

o crear una propia para luchar contra nuestros enemigos con la ayuda de... otro presidente. Sera un entretenido modo de juego en que compartiremos o más bien dicho duplicaremos la diversión. Sin duda el juego cuenta con muchos guiños o ciertos parecidos a otros juegos y películas. En esta edición sobre todo a ciertos juegos con toques futuristas tanto nuevos como antiguos. Tampoco faltan guiños a sus mismos juegos o más bien inclusión de viejos amigos y escenas que ya hemos jugado.

CONCLUSIÓN

Saints Row IV es el sandbox más alocado que nos podemos encontrar hasta la fecha, con total libertad para destruir y manejar lo que encontremos por nuestro camino a nuestro antojo. Comparte gran parecido en lo referente a los gráficos con su antecesor pero mejorar mucho en diversión con la inclusión de superpoderes y muchas más novedades.







VUELVEN HOXTON, DALLAS, WOLF Y CHAINS PARA SAQUEAR WASHINGTON DC

En PayDay 2 nuestra principal misión será robar aunque no será nada fácil porque que todo salga bien dependerá del arduo trabajo de cuatro personas, de sus habilidades para ser silenciosos y sus dotes para ser los mejores.

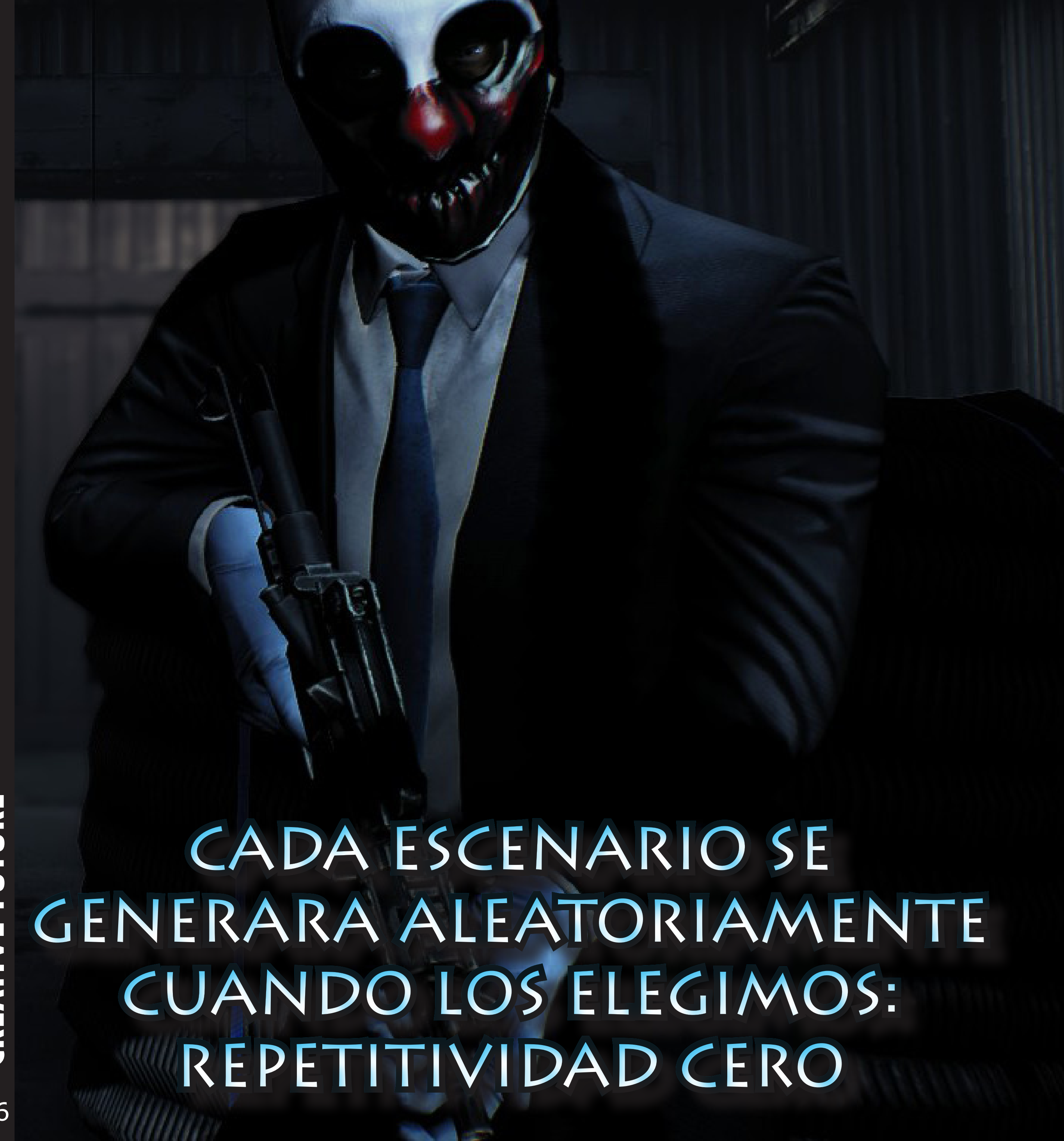
Comenzamos bien en el juego porque lo primero que recibiremos será una pequeña suma de dinero por nuestros recientes trabajos. Iremos a nuestro sitio principal, a nuestra guarida, que estará escondida en la planta baja de una lavandería. En este lugar haremos nuestros primeros pasos y probaremos algunas de las opciones de las que dispondremos para robar. Este juego ha sido creado por Starbreeze Studio, empresa desarrolladora de otros grandes juegos como Syndicate, The Darkness os Las crónicas de Riddick.

Si jugasteis a Pay Day os resultara agradable saber que los protagonistas de este primer juego, Hoxton, Dallas, Wolf y Chains, han vuelto. Aunque tengamos los mismos protagonistas no

penséis que nos encontramos ante el mismo juego. El lavado de cara ha sido notorio y veremos muchísimas mejoras y novedades que harán que nos enganchemos a este original juego. La variedad de robos será bastante amplia e incluso la dificultad y la cantidad de días para robar variarán según la dificultad del proceso que necesitamos realizar para robar. Atracos a joyerías, robos a tiendas de poca mota, secuestros y reventar cámaras acorazadas serán algunas de las cosas que veremos en Pay Day 2, y todo ello gracias a la red CRIMENET. Esta red, es una gran base de datos dinámica que nos ira mostrando los atracos disponibles en cada momento. Estos contratos nos serán anunciados gracias a nuestros contactos en la ciudad: "el Ucraniano", un oscuro político conocido por "El Elefante" o Hector, un traficante de drogas Mexicano.

Cada misión será distinta siempre, porque incluso cogiendo el mismo tipo de misión, por ejemplo: robo a una joyería, será prácticamente imposible que nos encontremos con el mismo escenario porque tanto el mapa como lo que nos podemos encontrar en él se genera de forma aleatoria con cada nueva partida. Por esto mismo no os debéis confiar en ninguna situación y será imposible tener planificado nuestro robo al 100% antes de llegar a la escena. Esto da mucha importancia al reconocimiento previo y




CADA ESCENARIO SE
GENERARA ALEATORIAMENTE
CUANDO LOS ELEGIMOS:
REPETITIVIDAD CERO

a ir cambiando de estrategia si hiciera falta una vez comencemos con el robo.

El fuerte del juego se basa en la jugabilidad cooperativa. Podemos usar esta opción jugando con tres personajes guiados por la IA aunque es muy recomendable hacerlo con amigos o en partidas aleatorias. Que os ayudéis unos a otros y habléis entre vosotros será crucial para acabar bien un trabajo, aunque a veces será difícil a causa de la gran cantidad de factores que tendremos que tener en cuenta. Una cámara que no hemos visto, un rehén que se no escapa, vallar ventanas con tablones o con su propio cierre para evitar disparos no deseados, etc... El juego cuenta con muchos detalles que no se no habrían pasado nunca por la cabeza hasta que juguemos a Pay Day 2. Un par de consejos que os damos es que aguantéis el máximo tiempo posible sin levantar sospechas, para ello podremos matar silenciosamente a los guardas de seguridad y esconder los cadáveres o inhabilitar cámaras y quedaros siempre con rehenes, porque la policía irá con más cuidado si sabe que es posible herir a gente inocente.

Nuestro personaje no será un personaje inalterable sino que este ira avanzando con nosotros con cada



evitar disparos no deseados, etc… El juego cuenta con muchos detalles que no se no habrían pasado nunca por la cabeza hasta que juguemos a Pay Day 2. Un par de consejos que os damos es que aguantéis el máximo tiempo posible sin levantar sospechas, para ello podremos matar silenciosamente a los guardas de seguridad y esconder los cadáveres o inhabilitar cámaras y quedaros siempre con rehenes, porque la policía irá con más cuidado si sabe que es posible herir a gente inocente.



Nuestro personaje no será un personaje inalterable sino que este ira avanzando con nosotros con cada

moneda que metemos en nuestra cuenta personal. Una de las posibilidades de personalización que nos encontramos es la de elegir carrera: Mastermind, ejecutor, el fantasma y el técnico. Habrá que pensar bien cual elegimos porque de ello dependerán nuestra posibilidades en cada robo ya que elegiremos unas habilidades y dispondremos de un equipamiento único. Otras de las posibilidades para customizar es la peculiar mascará que llevaremos. Disponemos de miles de combinaciones para adaptarla a nuestro gusto además de una gran cantidad de complementos para añadirle. Con cada misión bien realizada ganaremos experiencia y dinero, con ellos desbloquearemos

GENERO: ACCION

PLATAFORMAS: PS3, 360, PC

DISTRIBUIDORA: 505 GAMES

DESARROLLADORA: OVERKILL SOFTWARE

18
www.pegi.info

NOTA 8.2

PAYDAY 2

HISTORIA	8.8
GRAFICOS	7.7
MUSICA	8.3
JUGABILIDAD	8.6
TRADUCCION	6.8



REALIZADO POR ISA GARCIA

y podremos comprar armas y modificadores. Tendremos a nuestro alcance una gran variedad de armas para elegir, y docenas de modificaciones como: diferentes miras y empuñaduras, cargadores, munición o estructuras - para mejorar su rendimiento.

El apartado gráfico lo hemos dejado para el final porque en este juego no será lo más importante, aunque eso ya lo habréis descubierto vosotros si habéis leído lo antes dicho en este análisis. No podemos decir que Pay Day 2 sea un juego que encante por sus gráficos ni que estemos hablando de un videojuego destacable en este apartado, pero aquí eso no es lo que importa porque lo importante del videojuego es la jugabilidad, la cantidad de puntos a tener en cuenta en cada robo, su modo cooperativo y la variedad de misiones que encontraremos. No os equivoquéis, con ello no decimos que el juego tenga pixeles enormes, ni siquiera que sea malo, simplemente queremos destacar que no sería justo que se valorara el juego por sus modelados porque el juego cumple con lo que tiene que hacer, y muy probablemente cuando probéis el juego veréis que tiene los gráficos necesarios para que el juego sea bueno.

CONCLUSIÓN

PayDay 2 es un gran juego cooperativo en el cual todos los preparativos para cada robo serán pocos porque lo importante será nuestro juego en equipo y nuestros cambios de planes durante el robo, y por supuesto nuestra habilidad para adaptarnos rápidamente a la situación y buscar una nueva vía de escape.



NUEVOS RETOS Y GRAN VARIEDAD DE ENEMIGOS

Llega de nuevo el mejor videojuegos de cartas del mercado a nuestras consolas con una nueva edición cargada de nuevas criaturas, hechizos y desafíos

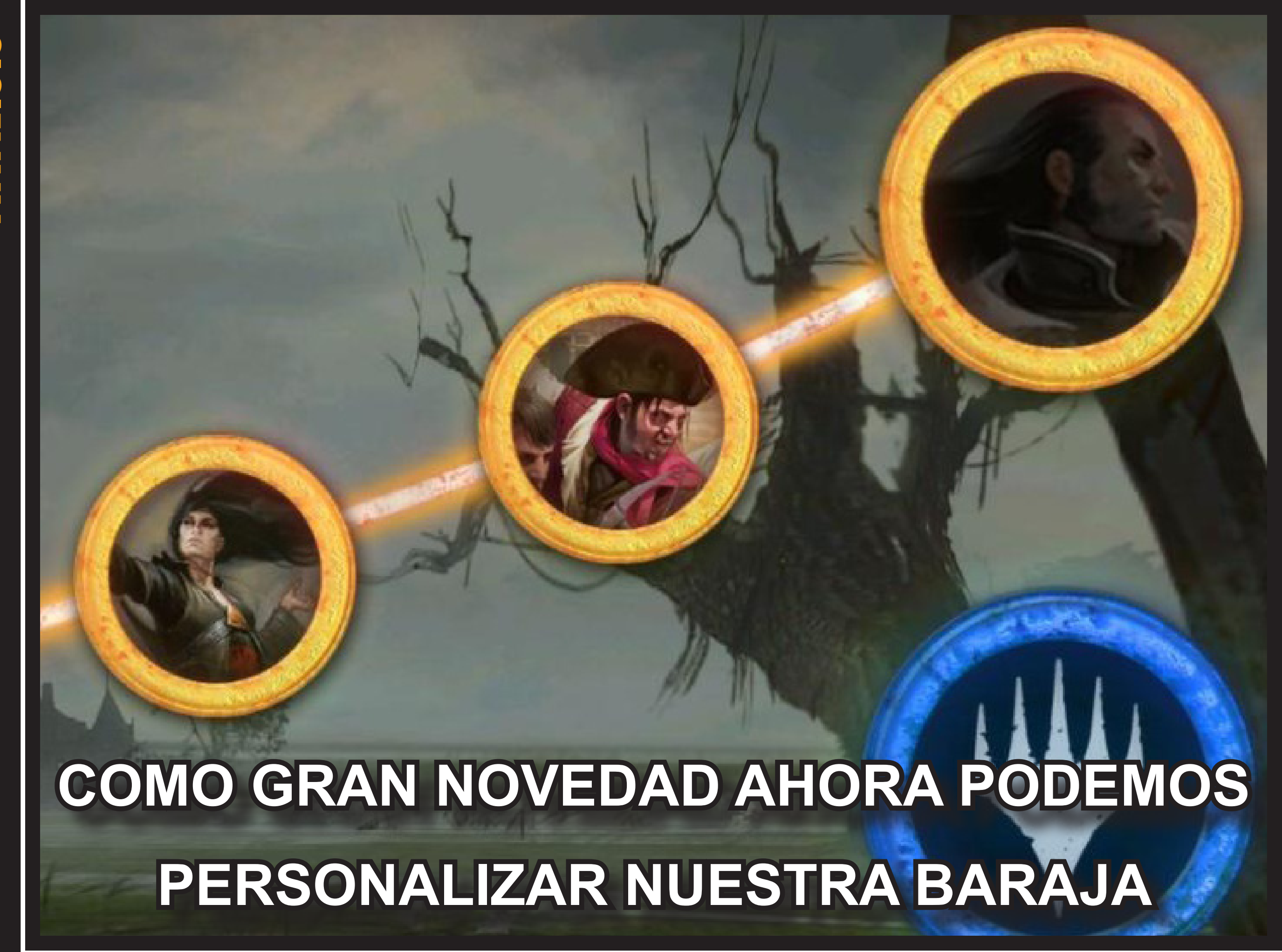
Magic: The Gathering siempre ha sido el primer y más popular juego de cartas coleccionables y cuenta con más de 12 millones de jugadores en más de 70 países. En este juego adoptaremos el papel de Planeswalkers, poderosos magos que luchan contra otros en busca de gloria, conocimiento y conquistas. Sus armas incluyen hechizos, criaturas y artefactos recogidos por el vasto Multiverso de increíbles mundos fantásticos. El juego cuenta con varias campañas las cuales estarán bloqueadas inicialmente y nosotros las iremos desbloqueamos conforme vayamos ganando a nuestros oponentes. Con cada campaña ganada nuestro mazo irá mejorando e incluso desbloquearemos otros además del inicial por si nos gusta cambiar. El mazo inicial es de color verde y será un mazo lento con grandes criaturas pero que si jugamos bien nuestras

cartas podremos ganar sin problemas.

Aunque jugar al Magic requiere de tiempo y experiencia, gracias a este videojuego a los jugadores se le hará muy fácil aprender, porque problemas que tendrías, o dudas a la hora de jugar en tablero aquí no pasarán ya que la IA no te dará opción a hacer trampa involuntariamente. También te enseñara trucos que posiblemente te hubiera costado mucho aprender si no fuera por el videojuego, por ejemplo, haciendo los desafíos descubrirás técnicas y tácticas que se serán muy útiles a la hora de pulir tu juego.

Lo mejor de esta edición del juego es la opción de crear nuestro mazo. Esto no es recomendado inicialmente para principiantes porque no es fácil equilibrar un mazo ni crear uno que te sea lo suficiente útil para ganar, aunque con la practica si sería recomendable que probaras esta gran alternativa que te brindan. No todo lo que brilla es oro, y esto es lo que pasa aquí, aunque tú seas un buen jugador o simplemente te atrevas a dar el paso de crear tu mazo al principio no contarán con todas las cartas que quieras, sino que tendrás que ir desbloqueando sobres de cartas para crearlo, y eso lo conseguirán jugando partidas. Así que finalmente no optarás por crear tu propio mazo hasta que hayas cogido suficiente manejo con el juego.





A la hora de jugar nos encontraremos con rivales de muchos tipos distintos, que cada uno contara con una baraja distinta y con una forma de jugar impredecible. Algunos nos atacaran con barajas rápidas pero poco dañinas, las cuales nos darán un tiempo para prepararnos pero sin darnos opción a dormimos en los laureles; otras nos dejarán un cierto número de jugadas, aunque no estén prefijadas, pero si no conseguimos ganarles antes llegará un punto que será imposible; e incluso algún enemigos nos hemos encontrado que no usa criaturas para jugar sino hechizos y maldiciones que no atacará demasiado pero no nos dejara que le ataquemos nosotros. Gracias a todo esto no llegaremos a ser un experto fuera del tablero pero si nos ayudará a saber con qué nos podremos encontrar y nos dará idea de lo preparados que tendremos que estar siempre para cualquier cosa que nos encontremos. Para los que no hayáis jugado nunca con cartas Magic, este será un buen momento para aprender, ya que nos irán guiando con un sencillo tutorial y por supuesto no habrá posibilidades de equivocarse en las jugadas.

Algunas de las nuevas características que encontramos en Magic: The Gathering - Duels of the Planeswalkers 2014 son: Disponibilidad en Android con juego para varios jugadores ad-

PLATAFORMAS: PS3, 360, PC, APPS

GENERO: ESTRATEGIA

DISTRIBUIDORA: WIZARDS OF THE COAST

DESARROLLADORA: WIZARDS OF THE COAST

7
www.pegi.info

NOTA 8.1

DUELS OF THE PLANESWALKERS 2014

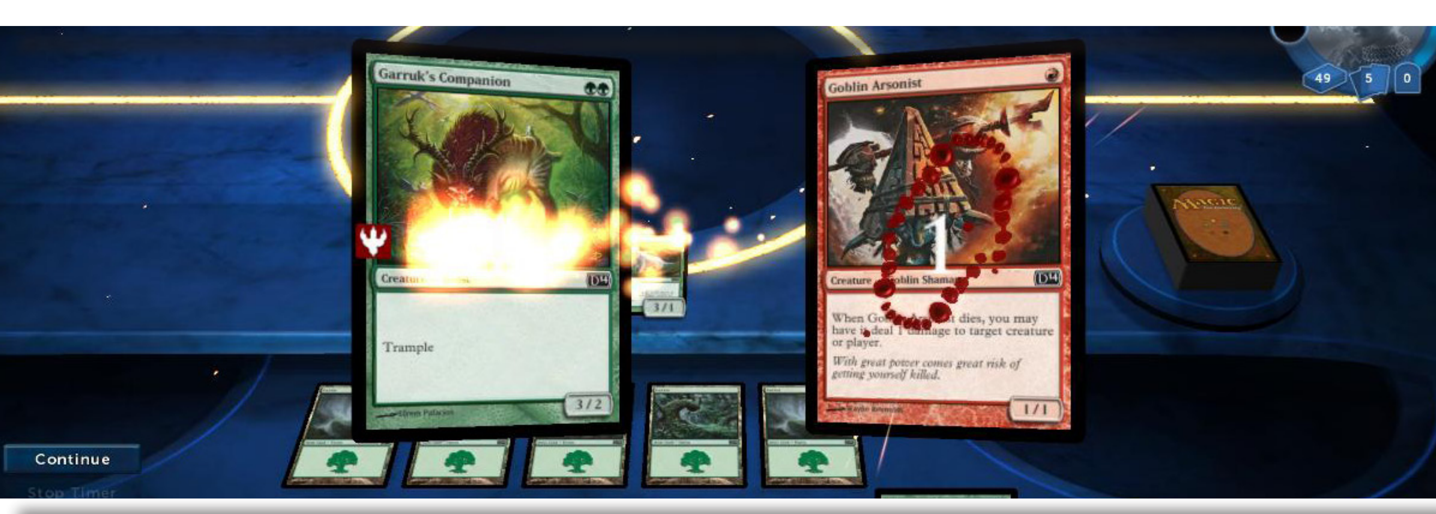
TRAYECTORIA	8.6
GRAFICOS	8.3
MUSICA	8.3
JUGABILIDAD	7.7
TRADUCCION	8.3



REALIZADO POR JOSE ALCARAZ

hoc, 10 nuevos mazos, 15 nuevos encuentros, 10 nuevos desafíos rompecabezas y un nuevo modo de juego.

Si hablamos del diseño, no podemos poner ninguna pega. El juego cuenta con los gráficos que necesita. Veremos las cartas tal y como si las tuviéramos en la mano, con una alta calidad gráfica y el juego contara con muchos efectos que darán un poco de vida a estas entretenidas partidas.



CONCLUSIÓN

Duels of the Planeswalkers 2014 es una gran oportunidad para conseguir una iniciación al mundo de las cartas Magic porque cuenta con mucha variedad de estrategias por parte de nuestros rivales, desafíos para hacer pensar un poco y con la posibilidad de crear nuestro propio mazo para experimentar por nuestra cuenta. Para los expertos ¿qué os voy a contar? Nuestras barajas, nuestros hechizos y sobre todo ahora podremos disfrutar del juego con una baraja personalizada.



MASACRE SALTA DE LOS COMIC A LAS CONSOLAS

¿Heroe o anti-heroe? Masacre es el personaje más atípico de la colección de personajes de Marvel y sin duda el más cachondo

El videojuego, igual que su protagonista es un atípico juego. Es un juego de acción pero donde predomina sobre todo el humor, el sarcasmo y el cachondeo. Todo tiene su comienzo y este comienza en el desordenado, por decir algo bueno, apartamento de Deadpool. Antes de salir de él ya podremos movernos un poco por el apartamento e ir probando o interactuando con objetos que nos encontremos. A Masacre se le ocurre proponerle al estudio High Moon Studios que creen un juego sobre él, y les manda una solicitud. Tras ser rechazada los amenaza y por supuesto, gustosamente High Moon Studios cambia de idea y se pone manos a la obra, aunque finalmente no salga como ellos piensan hacerla porque a Masacre se le pasa leer el guión. La duración de la historia será menor de ocho horas, así que jugando unos cuantos ratos y soltando



unas risas acabaremos pronto con él.

cia que este carismático personaje tenía en el comic y lo han trasladado más que bien a la pantalla de nuestro televisor. También es cierto que una vez comiences a jugar es muy probable que juegues sin parar porque no pararas de reír con las mil y una locuras que irá haciendo el personaje, ya que no tiene ningún respeto por sus enemigos ni por el entorno cosa que lo excluye del equipo de los superheroes.

Contaremos con armas para el cuerpo a cuerpo como su característica katana, armas para disparar y algunos que otros 'poderes' como teletransporte. Todo unido a las bromas de Masacre nos servirán para acaban con las docenas de enemigos que veremos en los mapas. Las misiones no serán ni muy complejas ni difíciles de resolver exceptuando los enemigos finales en los cuales nos lo tendremos que currar un poco más pero en este videojuego no va buscando en ningún momento la complejidad sino la diversión y hay que decir que lo han conseguido con creces. El sistema de combate será poco variado, machacando botones acabaremos con todo sin problemas aunque cuando usamos las pistolas el sistema de apuntado esta poco refinado. Contaremos con ataques especiales con cada arma y la posibilidad de mejorar nuestras armas y de comprar algunas nuevas.

Dentro del juego veremos guiños y burlas hacia otros juegos y personajes, y contaremos con la presencia estelar de algunos superhéroes o enemigos conocidos como Picara y Wolverine de los Xmen o Mister Siniestro enemigo por excelencia de los Xmen.



NO PARAREMOS DE REÍR CON LAS SARCÁSTICAS BURLAS DE MASACRE

PLATAFORMAS: PS3, 360, PC

GENERO: ACCION

DISTRIBUIDORA: ACTIVISION

DESARROLLADORA: HIGH MOON STUDIOS



NOTA
6.8

DEADPOOL

HISTORIA	6.5
GRAFICOS	6.5
MUSICA	7.0
JUGABILIDAD	7.0
TRADUCCION	6.8



REALIZADO POR ISA GARCIA

La parte mala es que no podemos hacer nada con ellos solo verlos durante un corto tiempo durante el juego.

En lo que respecta a la traducción es un pena que las voces no estén traducidas a nuestros idioma por lo que muchos de sus chistes como no seamos rápidos leyendo nos los perderemos pero al menos los subtítulos si están en castellano.



CONCLUSIÓN

Masacre es un divertido juego para reír sin parar y para disfrutar sobre todo si has sido un lector de los comic de donde ha salido este personaje. Peca de ser un poco corto y repetitivo pero al menos lo pasaremos muy bien durante el rato que juguemos.



NUEVO SISTEMA CLIMÁTICO QUE DA GRAN VARIEDAD A LA ESTRATEGIA DE JUEGO

Alemania y la Unión soviética firman un pacto de no agresión en 1939, pero este pacto no duraría mucho. En el verano de 1941 Hitler ordena a 4 millones de soldados invadir la unión soviética. Comanda al ejército rojo en la hora más oscura de la humanidad y combate para liberar a la madre Rusia del enemigo invasor alemán

El modo campaña puede definirse como un largo y extenso tutorial de lo que nos vamos a encontrar a la hora de jugar al modo multijugador y al modo teatro de operaciones. La campaña está basada en el punto de vista de los rusos en la Segunda Guerra Mundial y cuenta la historia de

un comandante soviético encarcelado por su propio ejército y que debe responder ante su superior debido a que no le convence el informe que ha redactado, por lo que empieza a contar todo lo ocurrido en la Segunda Guerra Mundial desde la batalla de Stalingrado.

El estilo de juego es comandar pequeñas unidades de infantería y vehículos utilizando la estrategia y la anticipación de los movimientos enemigos, la IA es bastante alta, para conseguir nuestros objetivos, que puede ser desde eliminar las tropas o un tipo determinado de artillería, destruir vehículos o simplemente defender una zona para proporcionar tiempo a nuestros camaradas, también podremos utilizar diferentes tipos de soldados y vehículos, desde los típicos soldados armas con un fusil y un par de granadas, ingenieros que podrán poner minas antitanques, reparar los vehículos dañados y utilizar lanzallamas para arrasar edificios o campos de cultivo hasta tanques, semiorugas y camiones equipados con lanza misiles para arrasar una determinada zona.

Una de las novedades de este juego es el clima, no será lo mismo llevar acabo la batalla en Stalingrado que en las zonas más frías del interior de Rusia, y esto se debe al sistema de clima, que podrá provocar repentinamente una ventisca tan fuerte que los soldados literalmente se congelaran volviéndose más lentos e incluso llegando a morir.





NUEVO MODO COOPERATIVO, "TEATRO DE GUERRA"

Una de las novedades de este juego es el clima, no será lo mismo llevar acabo la batalla en Stalingrado que en las zonas más frías del interior de Rusia, y esto se debe al sistema de clima, que podrá provocar repentinamente una ventisca tan fuerte que los soldados literalmente se congelaran volviéndose más lentos e incluso llegando a morir.

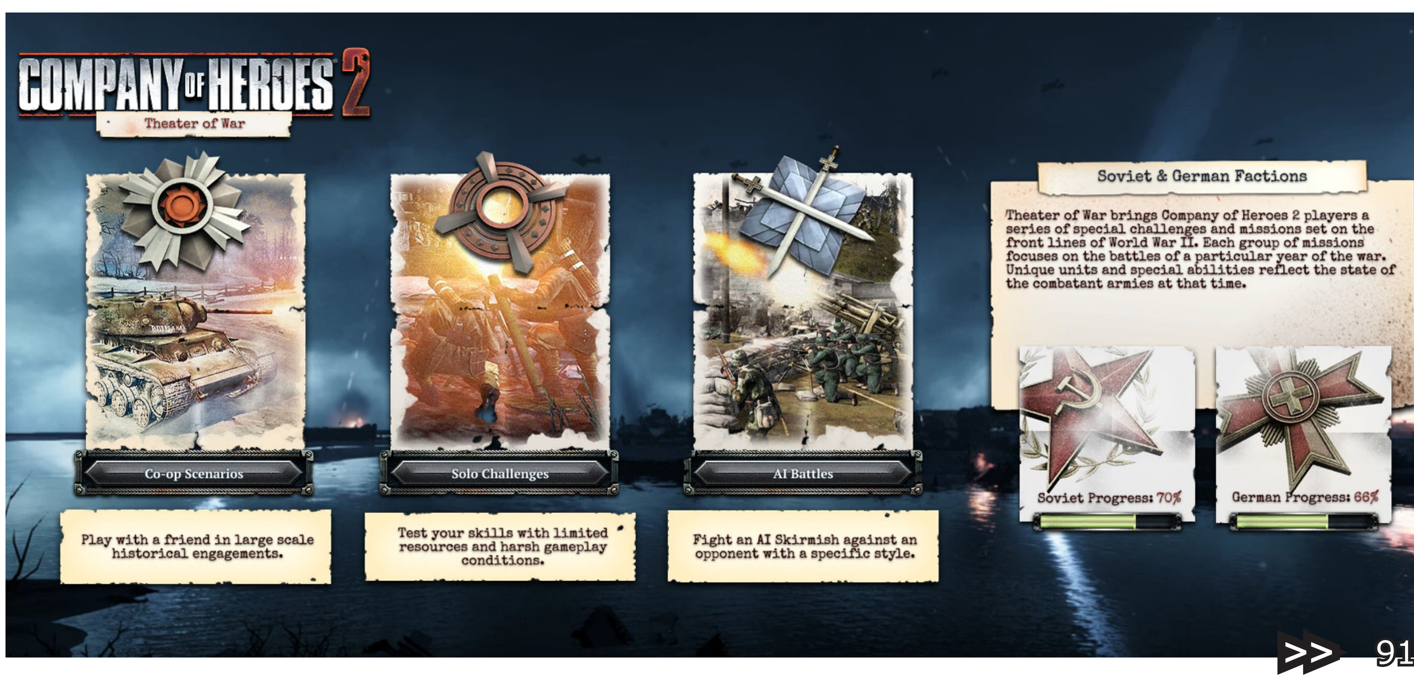
Esto nos obligara a cambiar totalmente nuestra estrategia al tener que encender fogatas o resguardarnos en edificios para calentarnos y no morir, por lo que no solo tendremos que tener cuidado de que nuestros soldados no reciban disparos del enemigo si no que tendremos que tener en cuenta las inclemencias climatológicas, así mismo podremos utilizarlo en nuestro beneficio, ya que los soldados alemanes también se congelaran y podremos utilizar el hielo de ríos y lagos en nuestro favor, ya que se podrá pasar sobre el pero también se puede y podremos hacer que se resquebraje hundiendo en las aguas congeladas a los soldados y vehículos que estén sobre él, dando a la partida un montón de estrategias posibles.

El Company of Heroes 2 ,dispone de dos modos multijugador y cooperativo: El teatro de guerra, este modo nos ofrece la posibilidad de realizar misiones en cooperativo, una mezcla entre el modo campaña y el modo multijuga-

dor , en el que tendremos que realizar misiones de todo tipo ,desde aguantar oleadas, conquistar territorio enemigo o lograr objetivos específicos, en este modo podremos hacer desde misiones en solitario a jugar con nuestros amigos contra la IA, en estas partidas los bandos empiezan con un centro de operaciones y una patrulla de ingenieros, y hay que empezar desde cero construyendo bases y patrullas hasta lograr vencer al enemigo y podremos elegir luchar en el bando ruso o el alemán multiplicando por dos las posibilidades utilizar un tipo de soldado u otro.

El modo multijugador suele ser el más difícil de superar ,puesto que el humano suele ser un rival más duro que la IA ,y es donde tendremos que poner en practica todas nuestras estrategias más duras, las partidas pueden ser de





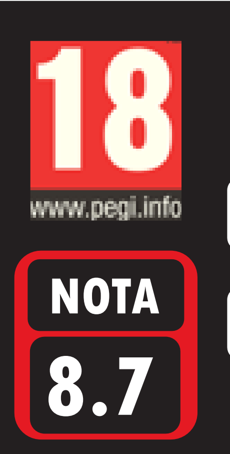
1vs1, 2vs2, 3vs3 y hasta un máximo de 4vs4,lo que le da al juego y a la partida un carácter muy estratégico si los jugadores de cada bando se organizan y se reparten objetivos bien, hay quince mapas en los que luchar ,los cuales están muy bien caracterizados en cuanto a tamaño, clima, y un montón de variables, las condiciones para la victoria puede ser simplemente aniquilar al enemigo, conseguir objetivos definidos al principio de la partida o conseguir un núme ro de puntos de victoria que decidiremos en la configuración de la partida.

El personalizador de ejércitos nos proporciona dos posibilidades, una que es puramente estética como personalizar el



MODO MULTIJUGADOR MUY COMPLETO Y CON INFINIDAD DE POSIBILIDADES

PLATAFORMAS: PC | GENERO: ACCION
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA | DESARROLLADORA: RELIC ENTERTAINMENT



NOTA
8.7

COMPANY OF HEROES 2

HISTORIA	8.8
GRAFICOS	7.5
MUSICA	8.4
JUGABILIDAD	8.8
TRADUCCION	10



REALIZADO POR JOSÉ MANUEL MORENO

camuflaje de los vehículos, por ejemplo, y otra que es la de proponer comandantes para las partidas, lo cual es muy útil para las partidas on-line puesto que cada comandante tiene sus especializaciones, como mejoras en vehículos, tácticas de choque, incremento en la capacidad anti-tanque, etcétera.



CONCLUSIÓN

Company of Heroes 2 es un gran juego de estrategia bélica y muy adictivo que nos obligara a tener preparada siempre otro tipo de estrategia debido a los cambios que se puedan producir debido a su sistema de clima cambiante, el cual provocará infinidad de situaciones sin previo aviso.



UN SHOOTER DE LOS DE SIEMPRE CON TOQUES MODERNOS

Llega el remake de Painkiller con novedades y notables cambios que nos recordaran al anterior juego pero nos dejaran un nuevo sabor de boca

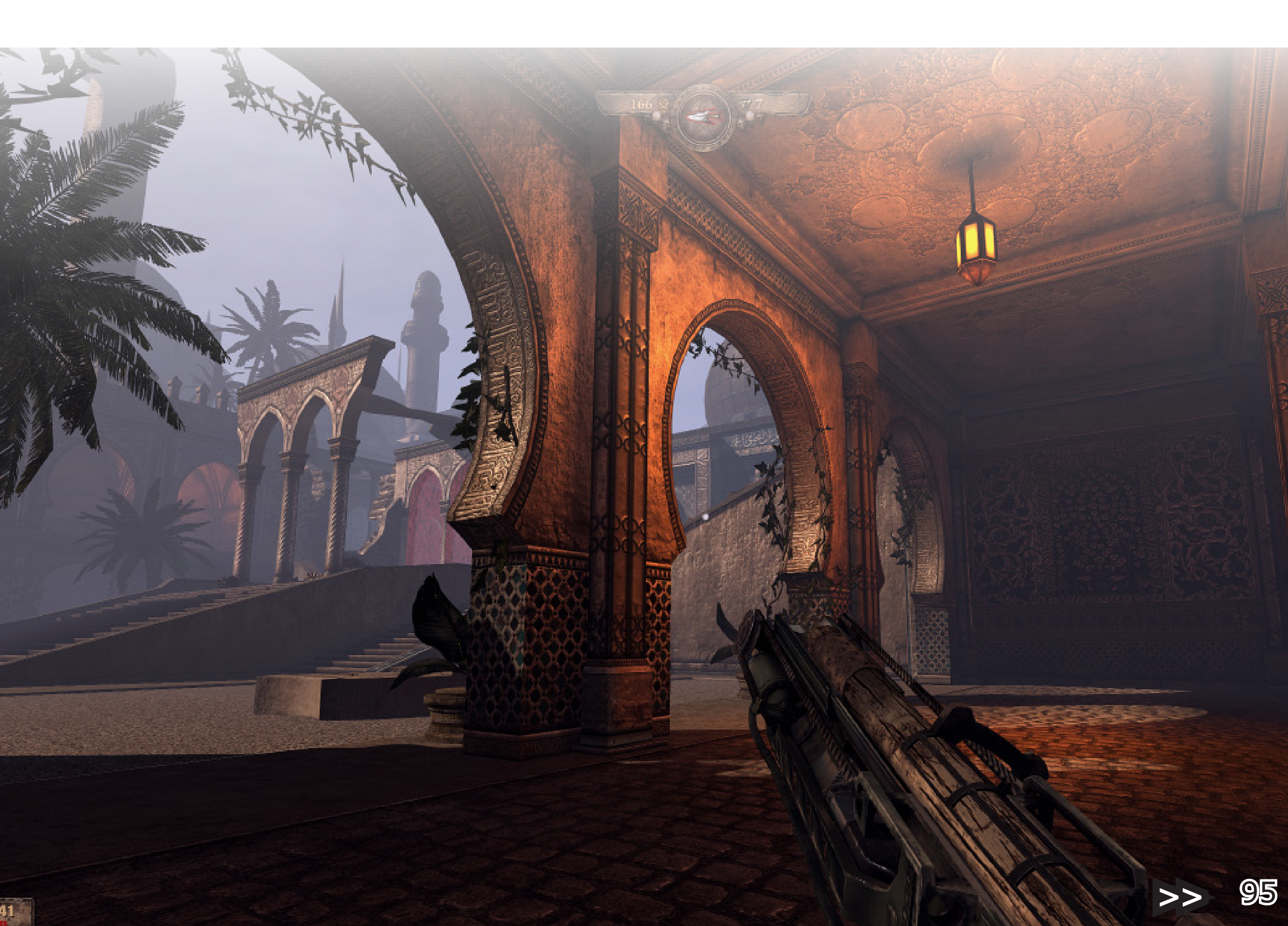
Painkiller Hell & Damnation es un juego a la vieja usanza. Este juego será el mismo que el primero, veremos los mismos enemigos unidos a algunos nuevos y los mapas y enemigos finales distribuidos de forma distinta. También se ha incluido una arma nueva muy buena llamada la atrapadora de almas con la que podremos robar el alama a nuestro enemigos con la intención de convertirnos en demonio una vez hayamos obtenidos 66 almas e incluso tendremos la posibilidad de controlar de vez en cuando a algún enemigo para que luche a nuestro lado.

De historia lo poco que os podemos contar es que nuestro protagonista se llama Daniel Garner y que se encuentra en el purgatorio luchando por conseguir algo que le ha prometido la muerte; para ello lo que tendremos que hacer

es conseguir 7000 almas. De todas formas este no busca que nos centremos en la historia sino que nos hinchemos de aniquilar enemigos, que nos desahoguemos con las pronunciadas canciones a la vez que no dejamos un títere con cabeza. Los salas o recintos por los que iremos pasando serán fácil de recorrer aunque es verdad que habrá rincones que serán nuestra perdición si no tenemos cuidado. No tendremos que explorar mucho los mapas aunque habrá algunos secretos que encontrar por lo que el juego será de una vuelta.

El sistema de juego es el mismo aunque notaremos un cambio en la visión de la cámara. Los enemigos tendrán la misma IA que antes, por lo que su única misión es buscarnos y matarnos, así que temed mucho porque encima son muy rápidos. Durante las batallas si cumplimos algunos los objetivos que nos marcan como terminar en un tiempo determinado una pantalla u obtener un número mínimo de almas conseguiremos unas cartas del tarot negro que nos servirán para usarlas durante el combate y así ganar mejoras durante un tiempo limitado como ralentizar el tiempo o tener más resistencia a los golpes.

¿Cuál es la mecánica del juego? La mecánica es muy sencilla, matar y matar. Iremos entrando en distintas zonas donde tendremos que acabar con



todos los enemigos y hasta que no lo hayas hecho no podremos avanzar al siguiente punto donde nuevamente tendremos que hacer lo mismo.

El sistema de botones será muy sencillo, ya que además de disparar y saltar pocas más opciones tendremos. También comentaros que cada arma tiene dos disparos distintos, por ejemplo, la atrapadora de almas con un ataque enviará una cuchilla para trocear al enemigo y con el otro le robara el alma pero no de manera instantánea porque lo que tendremos que estar moviéndonos mientras y no alejarnos demasiado para evitar los demás enemigos. Esta arma cuenta con la opción de mientras estamos robando el alma pulsar el botón de lanzar las cuchillas y haremos que este sea aliado nuestro durante un rato, aunque esto no funcionará siempre que queramos.

En el apartado sonoro nos encontraremos grandes canciones del genero heavy. Algunas retomadas del juego anterior junto con algunas inclusiones nuevas.



PLATAFORMAS: PS3, 360, PC

GENERO: ACCION

DISTRIBUIDORA: BADLAND GAMES

DESARROLLADORA: THE FARM 51



NOTA 6.7

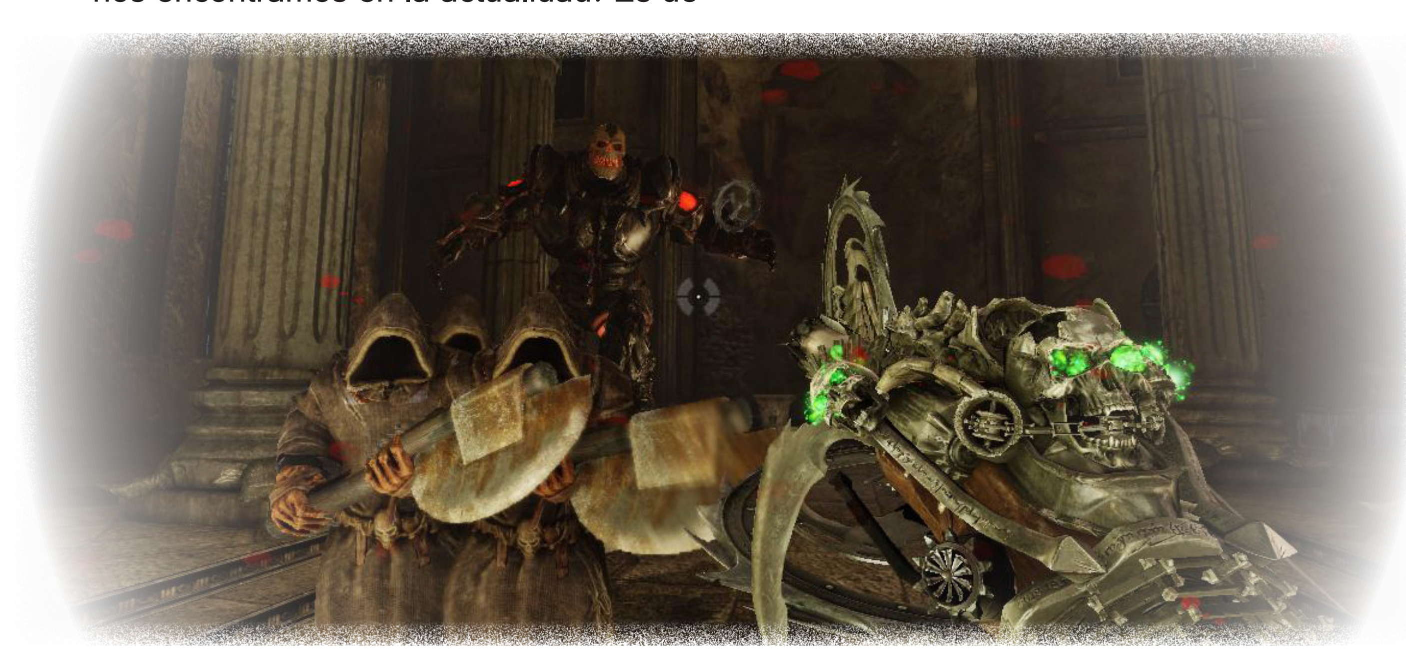
PAINKILLER HELL & DAMNATION

HISTORIA	6.4
GRAFICOS	5.9
MUSICA	6.8
JUGABILIDAD	6.8
TRADUCCION	8.3



REALIZADO POR ISA GARCIA

El apartado gráfico no es muy destacable porque aunque ha mejorado con creces los gráficos del juego original sigue siendo un juego comparable a los de hace muchos años, nada que ver con lo que nos encontramos en la actualidad. Es de suponer que se ha mantenido el entorno lo más parecido al original para que no pierda la esencia, además posiblemente si hubiera tenido mejores gráficos no disfrutaríamos tanto de este título.



CONCLUSIÓN

Painkiller: Hell & Damnation es sin duda un juego para los amantes de los antiguos shooter que tantas horas hemos acabado jugando y repitiendo partidas solamente por matar a todos los enemigos. Gráficos adaptados a los juegos de antes, una banda sonora brutal y buena jugabilidad.



DYNASTY WARRIOR 8 LLEGA CON UNA NUEVA HISTORIA QUE NOS ENGANCHARÁ

La saga Dynasty Warrior continúa. Tú serás protagonista en la Guerra de los Tres Reinos

La conocida desarrolladora Tecmo Koei por juegos como Dead or Alive, Ninja Gaiden, Fist of the North Star: Ken's Rage 2 o Hyperdimension Neptunia mk2 nos trae uno nuevo juego de esta saga que tanto gusta a todos.

En Dynasty Warriors 8 regresaremos a los Reinos de Wei, Wu, Shu, y Jin, en grandes batallas para conseguir el control de los Tres Reinos de China en el modo campaña. Como en los demás juegos de la saga en este modo es donde jugares el mayor tiempo ya sea solos o aprovechando la gran oportunidad que nos brinda el juego de jugar con una amigo en modo campaña cooperativa. Nuestras opciones serán varias ya que podremos elegir jugar en cualquier de los cuatro Reinos de los que dispone el juego: Wei, Wu, Shu, y Jin. Cada Reino tendrá su propia his-

toria con lo que viviremos la guerra de uno modo distinto y por supuesto con diferentes protagonistas. El tiempo de cada una de las campañas será extenso pero nos será necesario jugar para desbloquear las siguientes pantallas y nuevos personajes jugables.

En esta entrega nos encontraremos nuevos luchadores.

En el Reino Wu a Lu Su. Un majestuoso general gobernador que goza de la confianza de la gente que le rodea y actúa como un diplomático muy capaz que busca ponerle fin al derramamiento de sangre de la guerra. Apoyando a este gobernador tenemos a Han Dang. Que se muestra como un guerrero seguro y humilde, además de ser un rápido y temible guerrero.

En el Reino Jin. Zhang Chunhua, una mujer educada e inteligente, Wen Yang y Jia Chong. También tendremos a Wen Yang, un alto y joven guerrero, muy calmado y extremadamente valiente, que se alzará en armas para ayudar a su padre. Por último tendremos en este reino al frío estratega Jia Chong; un hombre temido por su gran habilidad política, destinado a abolir la Antigua orden y establecer a un hombre hábil para el trono del emperador.

En el Reino Shu. Dos hermanos en armas, Zhang Bao y Guan Xing, conocidos personajes no jugables en el Reino Shu desde la época de Dynasty Warriors 2, que en esta entrega se podrán controlar.



Junto a ellos aparecerá Guan Yinping, otro componente de la familia Guan, conocida inicialmente por su belleza y el hecho de que ignora su habilidad para las artes marciales y su Fortaleza para la lucha. El sistema de juego es el que ya venimos acostumbramos y el modo en que nos lo presentan también. Esto no significa que la gente de Tecmo Koei se haya descuidado, sino que ha querido dejarnos continuar con lo bueno de lo que ya conocíamos y así centrarse más en darnos una nueva y entretenida historia. Para los que no hayáis probado ningún juego de la saga aún os podemos decir que el tema principal de jugabilidad es machacar botones. Tendremos batallas repletas de enemigos y tendremos que usar nuestras armas y habilidades para acabar con ellos e ir avanzando en la trama. Los enemigos nos atacarán sin ningún temor y en grandes hordas por lo que tendrás que estar preparado para entrar en desenfrenadas batallas. Apartado gráfico. Primero decir para los seguidores de la saga, que igual que en la jugabilidad el juego sigue en su línea en lo que se refiere al apartado gráfico. Habrá algunas ligeras mejoras pero en líneas generales tendremos lo mismo. Para los que nuevos seguidores de la saga o simplemente a los que han decidido probar nuevos estilos y tipos de juegos con Dynasty Warriors 8 os podemos comentar que os encontrareis

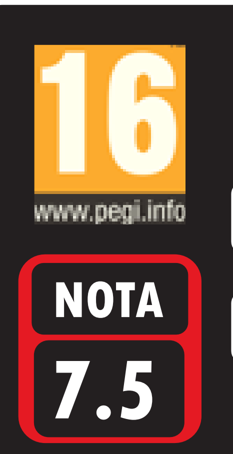


PLATAFORMAS: PS3, 360

GENERO: ACCION

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: OMEGA FORCE



NOTA 7.5

DYNASTY WARRIORS 8	
HISTORIA	7.8
GRAFICOS	7.9
MUSICA	8.0
JUGABILIDAD	7.8
TRADUCCION	4.3



REALIZADO POR EMILIO J. RUIZ

ante un juego claramente influenciado por rasgos orientales. Con unos detalles bien cuidados y lo más importante que aunque hemos dicho antes que nos encontraremos con hordas de enemigos en todo momentos, es decir, con una cantidad exagerada de personajes no jugables en pantalla esto no afectará al modo de juego, no habrá paradas de la imagen ni tirones, sino que todo irá con la suficiente fluidez como para que nos divirtamos y juguemos a gusto.



CONCLUSIÓN

Dynasty Warrior 8 nos trae una nueva historia, nuevos personajes jugables (incluso algunos que ya conocíamos en otras sagas pero que no pudimos jugar con ellos) pero siguiendo la línea de los anteriores juegos tanto en sus apartados gráficos como jugables.



UNA NUEVA EXPANSIÓN PARA LLEVARNOS A NUESTROS SIMS DE VACACIONES

Los Sims se mudan a la playa para pasear en sus lujosos yates, barcos de ensueño y porque no, casas flotantes

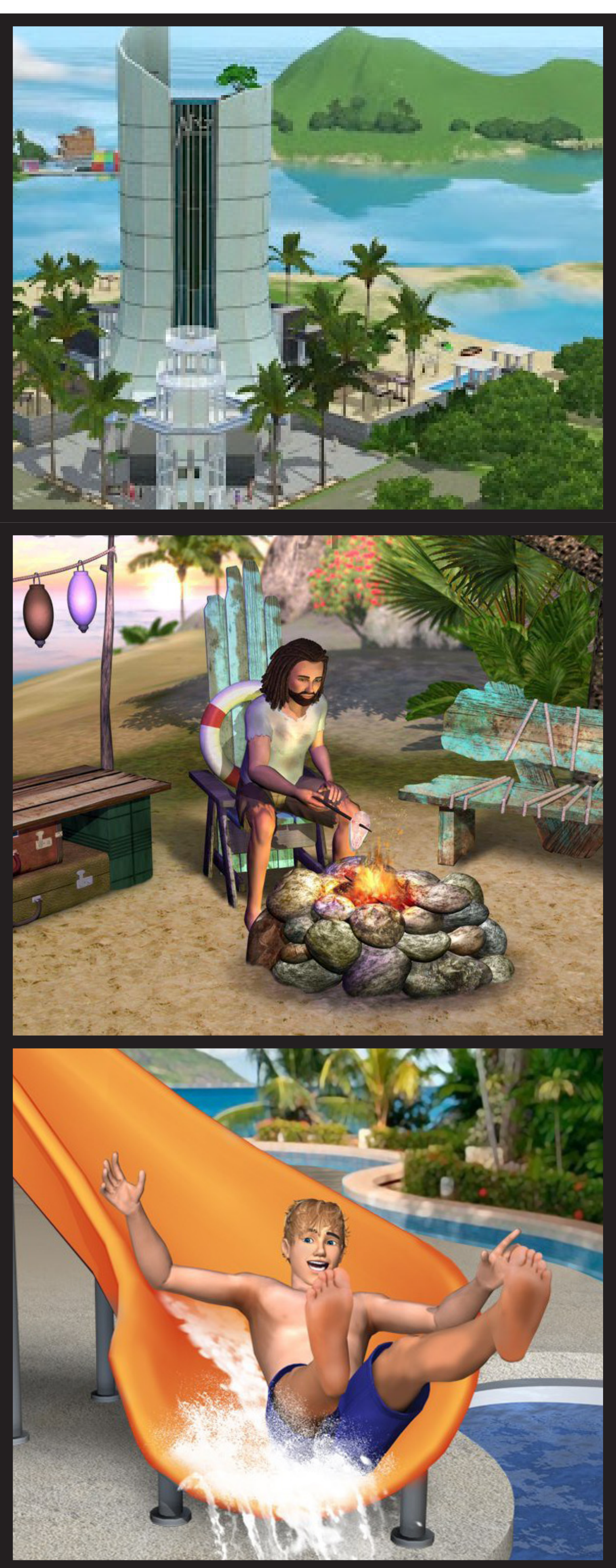
Creo que ya he perdido la cuenta de todas las expansiones que tiene los Sims 3, si ni quiera soy capaz de recordar cuentas van ya este año, pero lo que si se es que no es la última y que por mí que salgan muchas más porque cada una es única y especial.

Esta vez nuestros virtuales amigos se trasladan a una isla paradisíaca llena de novedades. Podemos tumbarnos en las kilométricas playas de arena blanca o bucear por sus azules aguas, pasear en nuestra lancha o simplemente tomarnos una copa a bordo de un impresionante barco. Algunas de los vehículos que podremos usar en esta nueva expansión son: barcos y motos acuáticas.

Esta vez han vuelto a añadir contenido extra para nuestros personajes tanto ropa como nuevos looks, y por supuesto muchos nuevos objetos para nuestras casas como la gran novedad de poder construir una casa sobre el agua, o más bien sobre un barco. Lo bueno

de esto es que podremos moverlas por donde queramos yendo de un puerto a otro, aunque si nuestra idea solo es aprovechar parte del agua podemos crear la casa con mitad en tierra y mitad sobre el agua.

Entre las grandes novedades contamos con un complejo turístico de islas. Para los que no lo sepáis, aunque los Sims 3 tengan tantas expansiones son contados los barrios que podemos encontrar. En esta expansión nuestros amigos podrán disfrutar también de muchísimas actividades lúdicas como pasear en moto acuática, hacer submarinismo para encontrar tesoros, aunque cuidado con los tiburones y con las sirenas, aunque más bien están tendrán que tener cuidado con nosotros; explorar islas que aun no están habitadas y muchas cosas más. Como nuevas profesiones contamos con submarinista o socorrista ¿Qué trabajos sino íbamos a encontrar aquí? Aunque si conseguimos llegar más lejos podremos ser los dueños de un exótico hotel consiguiendo poco a poco escalar para llegar a tener las deseadas cinco estrellas. Finalmente lo he pensado mejor y os dejo una lista de todas las expansiones que han salido e incluso podréis pinchar sobre muchas de ellas de leer los análisis publicados en nuestra revista, Creative Future:



GENERO: SIMULACION

PLATAFORMAS: PC

DISTRIBUIDORA: ELECTRONICS ARTS

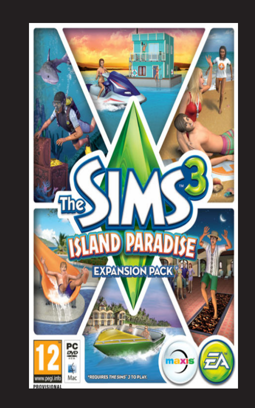
DESARROLLADORA: MAXIS

12 www.pegi.info

LOS SIMS 3 AVENTURA EN LA ISLA

TRAYECTORIA	8.0
GRAFICOS	8.5
MUSICA	7.5
JUGABILIDAD	8.0
TRADUCCION	8.0

NOTA 8.0



REALIZADO POR CRISTINA USERO

Los Sims 3: Trotamundos
Los Sims 3: Triunfadores
Los Sims 3: Medieval
Los Sims 3: Al caer la noche
Los Sims 3: ¡Menuda familia!
Los Sims 3: ¡Vaya fauna!
Los Sims 3: Salto a la fama
Los Sims 3: Criaturas sobrenaturales
Los Sims 3: Y las cuatro estaciones
Los Sims 3: Movida en la facultad
Los Sims 3: Diseño y Tecnología Accesorios
Los Sims 3: ¡Quemando Rueda! Accesorios
Los Sims 3: Patios y Jardines Accesorios
Los Sims 3: Vida en la ciudad Accesorios
Los Sims 3: Suite de Ensueño
Los Sims 3: Katy Perry - Dulce Tentación
Los Sims 3: Diesel
Los Sims 3: Los '70 '80 '90-

CONCLUSIÓN

Los Sims 3 Aventura en la Isla es una expansión con mismas posibilidades de juego que en anteriores entregas pero si no trae un aire fresco con la posibilidad de hacer casas flotantes, casa mitad en tierra-mitad agua, usar vehículos acuáticos y disfrutar de todas las ventajas de estar en unas islas paradisiacas.


BLOG
CREATIVE FUTURE



NO TE CORTES, LAS BALAS SON INFINITAS

Llega un gran arcade este verano. Un shooter con dos joysticks disponible en las plataformas de descarga digitales donde nos hartaremos de matar narcotraficantes

En este juego desarrollado por Deep Silver y Rubicon Organization fue publicado a finales de julio en las plataformas digitales Xbox Live, PlayStation Network y Steam.

Todo comienza cuando secuestran a la hija del ex agente de las fuerzas especiales Rick Quinn, nuestro protagonista. Este se convierte en un ejército de un solo hombre en una misión que le llevará desde los muelles de Miami a los ríos de Sudamérica, pasando por viajes en lancha, avión o internarnos en las entrañas de una gran fábrica de cocaína. La tecnología secreta en la que Quinn ha estado trabajando para detener la última técnica de contrabando de las bandas de la droga, que han estado utilizando narco submarinos, le ha puesto en el punto de mira de un viejo amigo. Cuando Quinn descubre







que su ex compañero Jay Delgado está detrás de los submarinos y de la banda que secuestró a su hija, esta explosiva vendetta se vuelve algo personal.

Narco Terror es un juego en tercera persona que contará con un modo cooperativo tanto offline como online. El compañero podrá entrar y salir a su gusto para ayudarnos en los momentos difíciles o compartir toda o parte de la historia con nosotros. El estilo es claramente el que nos encontrábamos en la maquinas recreativas en años pasado, con la diferencia de que esta vez no nos quedaremos sin dinero para terminar el juego y por supuesto contamos con el sistema de guardado, algo que inconcebible hoy en día pero a la vez impensable hace unos cuantos años.



NARCO TERROR CUENTA CON UN COOPERATIVO TANTO OFFLINE COMO ONLINE

Comenzaremos las andadas con una pistola que dispone de balas infinitas y durante el juego desbloquearemos otras tres más que igualmente tendrán balas sin límite. Estas armas podrán ser mejoradas con el dinero que vayamos obteniendo de matar enemigos o de reventar todo lo que encontremos ya sean barriles explosivos, tanques, coches o cajas, hasta un total de dos veces. Unas mejoras que sin duda se notaran a la hora de matar porque en todo momento tendremos la pantalla llena de enemigos con intención de acabar con nosotros. Es verdad que las balas no se acaban pero tendremos también unos potenciadores que si lo harán. Tenemos hasta un total de cuatro potenciadores y serán los mismo para todas las armas: uno para hacer daños a un enemigo y al que haya detrás (balas perforadoras), otro que hará arder a quien le demos, otro hará que nuestras balas electrifiquen a los enemigos y los paralicen y finalmente unas que harán simplemente más daño a los enemigos. Estos potenciadores los iremos rellenando cogiendo unos ítems que irán cargándolos para que podamos usarlos cuando queramos. También contaremos con granadas que en momentos difíciles o para acabar con tanques nos irán muy bien.

Además de ir por los caminos y ciudades reventando peña contaremos con algunas escenas también divertidas donde haremos uso de vehículos o complementos del escenario. Podremos

GENERO: ACCION

PLATAFORMAS: PS3, 360

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: DEEP SILVER



NOTA 7.4

NARCO TERROR

HISTORIA	7.0
GRAFICOS	7.0
MUSICA	6.8
JUGABILIDAD	7.9
TRADUCCION	8.0



REALIZADO POR EMILIO J. RUIZ



subirnos a un coche con ametralladoras y reventar todo entero mientras queden enemigos en pie, podremos montar en una lancha para ir destruyendo otras o enemigos de tierra y por supuesto podremos pilotar un avión donde ametrallaremos a otros aviones y destruiremos a los enemigos de tierra con bombas.

El estilo gráfico es el típico de un juego de los 80 pero por supuesto con su calidad en HD. Veremos escenarios que nos recordaran a los juegos de antaño y situaciones de tirar el mando contra la tele como pasaba antiguamente pero sin duda nos hará pasa unas buenas horas a gusto.

CONCLUSIÓN

Narco Terror es un divertido juego donde nuestra misión será acabar con todo enemigo que este en pie e ir avanzando sin mirar atrás. Un juego al puro estilo de las maquinas recreativas que teníamos antiguamente por lo que el entretenimiento está asegurado.

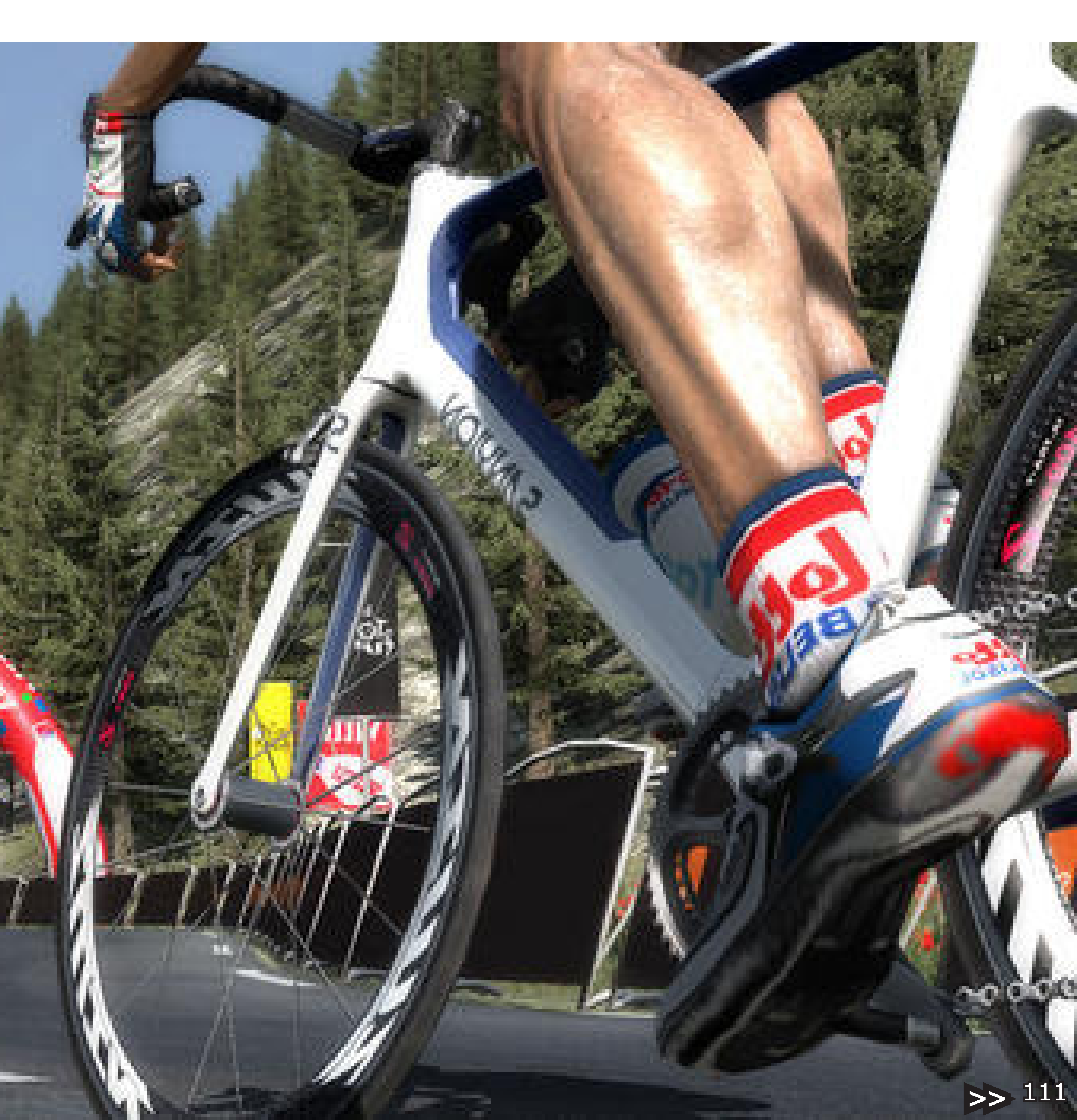


JUGAR EN EQUIPO SERÁ IMPRESCINDIBLE PARA GANAR EL TOUR

Los Santos no conocen límites y lo demuestran mejor que nunca en esta nueva entrega de la saga con Saint Row IV

Como todos los deportes que podemos ver en España el ciclismo también tiene su propio videojuego. Todo aficionado a un deporte disfruta bastante pudiendo meterse en la piel de sus deportistas favoritos o darle órdenes a su antojo como si se tratase de su jefe. Ya son tres ediciones consecutivas que nos ha traído la empresa desarrolladora Cyanide, y esta vez sin duda han incluido muchas mejoras sobre apartados que fueron criticados en anteriores entregas. Una parte esencial para que el juego nos llame la atención y nos haga disfrutar más es ver el nombre de los equipos y corredores que conocemos y en este juego contamos con eso, además que poder correr en las etapas que recrean las que realmente hacen los ciclistas del tour.

Este año Cyanide ha centrado su atención en mejorar el funcionamiento del juego en las consolas mejorando en gran parte su interfaz y su forma de interactuar con el juego. Como gran novedad también ahora tenemos la posibilidad de controlar a nuestro ciclista, algo que antes no nos dejaba y que nos hubiera gustado, pero que finalmente tenemos al alcance de nuestras manos. Podremos manejar el ciclista a nuestro antojo, acelerando, frenando y moviendo la bicicleta como queramos. Otra de las posibilidades es dar órdenes a nuestros compañeros o tomar comidas y bebidas para dar fuerzas a nuestro ciclista. Hay que tener en cuenta que siempre habrá que jugar con cabeza usan



COMO GRANDES NOVEDADES PODREMOS CONTROLAR A NUESTRO CICLISTA



do todo para hacer una estrategia que nos de ventaja en el tour, por ejemplo, dar órdenes en el momento indicado a nuestro compañeros para que nos ayuden a escapar del pelotón. Contaremos también con algunos detalles del ciclista que serán importantes para tener en cuenta: una barra donde podemos ver como de cansado está que pasará de verde a rojo dependiendo de lo que haya corrido, y la frecuencia cardiaca que tendremos que tener muy en cuenta para que no se canse demasiado.

En lo que respecta a la jugabilidad podemos decir que aunque la IA se ha mejorado mucho aún le falta un poquito para que sea realmente buena, y hay que tener en cuenta que un juego de deporte en equipo la unión de los compañeros es lo más importantes, un buen corredor sin gente que le respalde difícilmente demostrará su valía. Otro gran detalle que nos trae el juego es que cuenta con un modo multijugador offline donde podremos partir nuestra pantalla para jugar con un compañero. A parte de eso las demás posibilidades serán

PLATAFORMAS: PS3, 360, PC

GENERO: DEPORTES

DISTRIBUIDORA: BADLAND GAMES

DESARROLLADORA: CYANIDE STUDIO

3
www.pegi.info

TOUR DE FRANCE 2013 100TH EDITION

		HISTORIA	7.3
GRAFICOS	7.5	MUSICA	6.0
JUGABILIDAD	7.8	TRADUCCION	10

NOTA 7.5



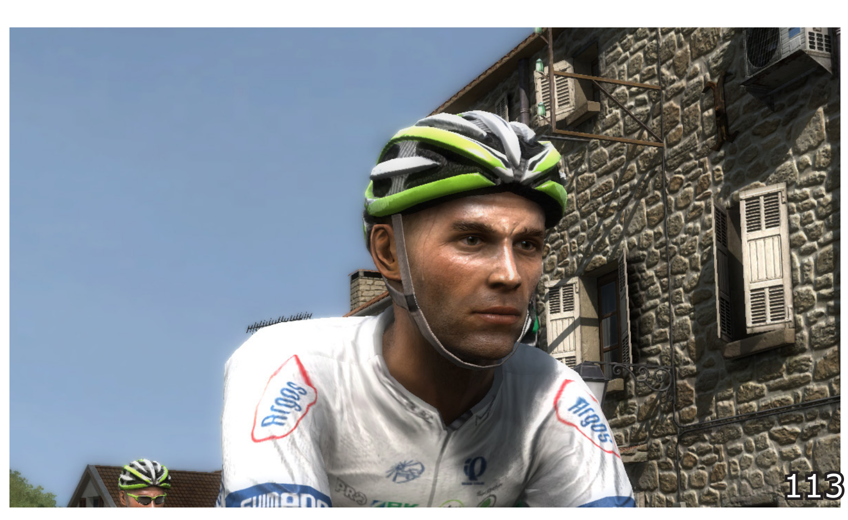
REALIZADO POR EMILIO J. RUIZ

jugar las 21 etapas completas o elegir alguna que nos guste y hacer solo esa. Gráficamente el juego no es malo pero peca a veces de simple. Algunos escenarios serán bastante planos y no nos darán esa profundidad que necesitamos para meternos de lleno en el juego aunque también hay que decir que todos los ciclistas y los paisajes por supuesto cuentan con muchos detalles que nos darán ese toque de realismo que siempre buscamos.

CONCLUSIÓN

Tour de France 2013 - 100th edition es sin duda mejor que sus anteriores entregas con grandes novedades como poder controlar a nuestro ciclista y un modo multijugador de dos personas pero a la vez queda un poco flojo en lo que respecta a los gráficos y en la IA aunque sin duda se nota que Cyanide ha escuchado nuestras quejas, se ha puesto las pilas y cada vez nos va trayendo un juego mejor y más realista.





REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

TWIN MOONS

Twin Moons es un juego rodeado de misterios, puesto que su protagonista Jack se ve envuelto a un accidente de coche, del que al despertar no recordará nada. A lo largo de sus pasos comenzará a pensar si su supuesta vida es de verdad, si la gente que le rodea son sus auténticos amigos y por supuesto, si participó en un peligroso proyecto. Tendremos que ir moviéndonos por los diversos escenarios buscando objetos esenciales para poder ir avanzando. Si en cualquier momento nos vemos atascados, podemos contar con la ayuda de un botón especial que nos indicará la localización. Un recorrido que nos llevará un tiempo y además rodeados de unos escenarios oscuros y aterradores que le dan un toque mágico provocando aún un mayor misterio. Minijuegos en los que tendremos que poner parte de nuestra inteligencia a la hora de afrontar retos. Y para darle una pincelada, dos finales alternativos dependiendo de nuestro camino. Twin Moons rodea un misterio bastante cautivador y que nos mantendrá pegados durante toda la aventura.



ALCHEMY MYSTERIES: PRAGUE LEGENDS

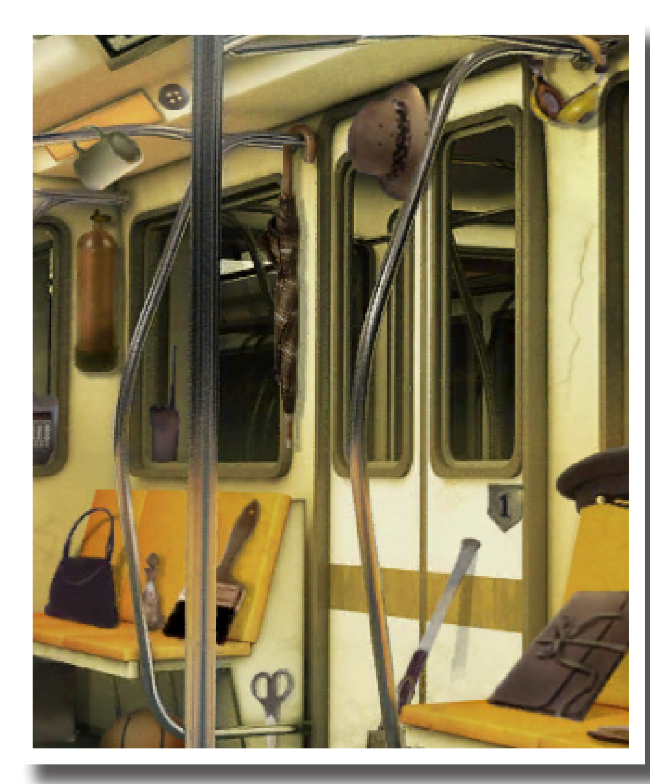
Alchemy Mysteries nos cuenta la vida de Eva, una muchacha sin padres que de repente hereda una casa enorme en Praga debido a la muerte de un familiar suyo. El argumento es adictivo puesto que al no saber nada de porque estos acontecimientos le han sucedido a alguien que realmente siempre estuvo al margen de todo. Poco a poco iremos adéntranos en todo lo que rodea a Eva, sus familiares, su historia. Jugablemente recibe un toque de seriedad, en la que tendremos que tomarnos tranquilidad y pensar en el escenario que se nos plantea donde nuestro objetivo será buscar objetos que vayan con otros e ir desbloqueando. Los detalles de sus escenarios y de sus gráficos en sí cumplen muy bien y realmente son bonitos, lo que nos hace aún el viaje por esta historia más llevadero. Nos pondrán a elegir dos modos de juego para que nuestra experiencia sea mejor dependiendo de los retos que nos apetezcan. Alchemy Mysteries nos adentrará en una historia de la que querremos ser protagonistas. Un gran ambientación con un recorrido interesante.



REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

RIGHTEOUS KILL 2

Si te gustan los crímenes, Righteous Kill 2: Revenge of the Poet Killer es un título muy adecuado para ti. Su argumento nos pondrá en el papel de un detective que se ve inmerso en unos asesinatos producido en Nueva York en el que tendremos que averiguar quien está detrás de todo esto Iremos recorriendo diversos escenarios donde nuestro papel principal será encontrar los objetos que se nos indican en el listado de la izquierda. Una vez vayamos completando, iremos avanzando. Cada objeto puede estar en un lugar bien escondido en cada rincón del escenario. Pondremos a prueba nuestras dotes como forenses en pequeños apartados. Si no sabemos continuar, tendremos a nuestra disposición un botón para indicarnos el lugar de uno de nuestros objetos. Algo que agradecerán aquellos que no son capaces de avanzar. El diseño de Righteous Kill es realista y detallista. Un gran punto a su favor. Para finalizar diríamos que Righteous Kill 2 es un título entretenido y cuidado que nos hará pasar buenas horas delante de nuestro móvil.





La portátil de Nintendo no solo recibe juegos en formato físico, si no también en digital, y le toca el turno a Bugs Vs Tanks! Un título bastante extraño. Su argumento no es complejo, es algo sencillo. Nos ponen en la piel de un ejército al que han convertido en miniaturas y nuestro principal enemigos son hormigas. Ahora a un tamaño más pequeño que ellas imponen bastante más. Como se ve es una historia alocada, hormigas contra humanos, en las que nos movemos por medios de tanques. Nuestro tanque puede ir adaptándose a nuestros "gustos" porque a medida que vayamos avanzando se nos darán nuevas pinturas y diseño para que lo personalicemos. Una de sus desventajas es que con la cantidad de misiones que hay al paso del tiempo se va haciendo pesado y aburrido, puesto que todas son tan parecidas o casi iguales que no supone nuevos retos. Los gráficos no destacan, y la variedad de escenarios escasea. Tierra, rocas, lugares donde habitan las hormigas y hojas... Tiene un modo online en que nuestros amigos se pueden ir uniendo a nosotros e ir sobreviviendo a una horda de hormigas. Un poco más entretenido, pero nada más. Para finalizar Bugs Vs Tanks era una idea que quizás con más esfuerzo y más variedad hubiese destacado o impresionado más. Pero simplemente se queda en una idea que escasea y que no puede llegar a ser todo lo divertido que uno espera.

ALLGAME

DESATA LA BESTIA CON LOS NUEVOS AURICULARES RAZER KRAKEN 7.1 USB

Los auriculares para gaming Razer Kraken 7.1 USB proporcionan un sonido posicional junto con un micrófono digital integrado. Para más información de los auriculares Razer Kraken 7.1 USB, así como conocer sus capacidades de sonido envolvente 7.1 y micrófono digital, visita www.razerzone.com/kraken71.



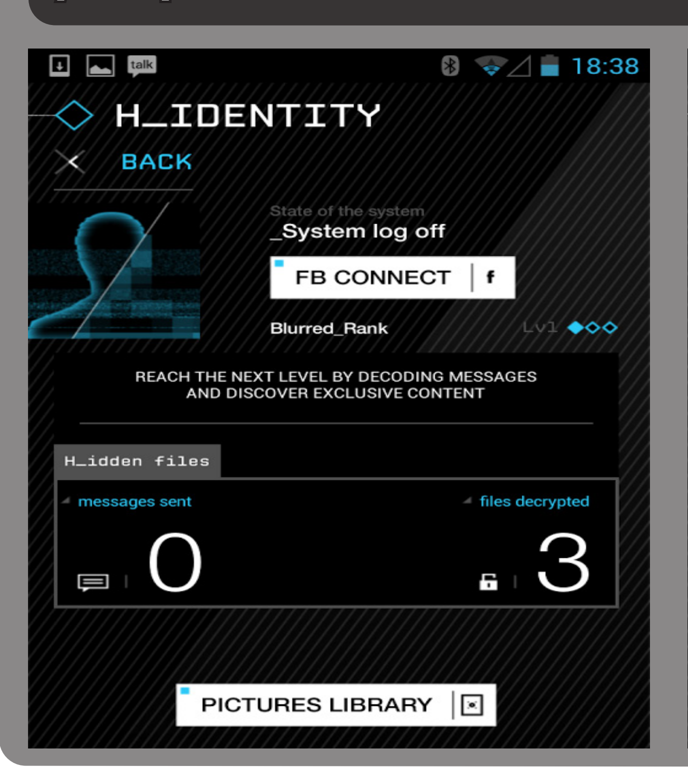


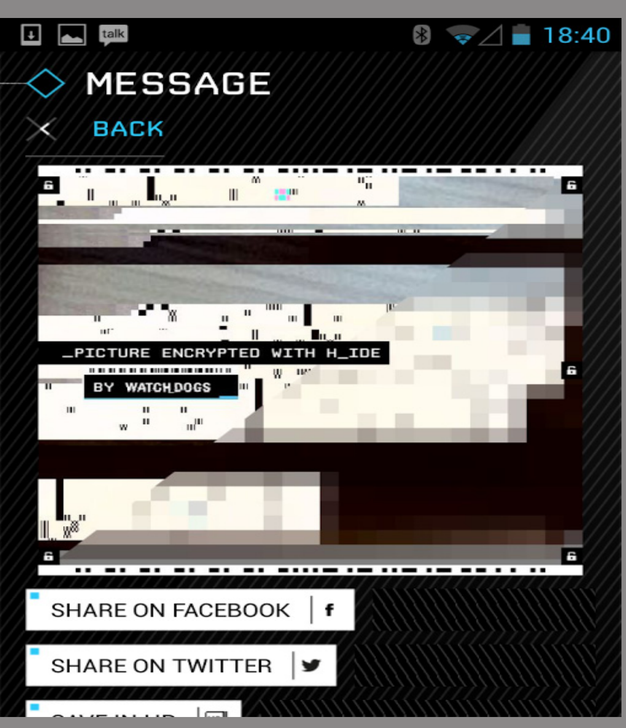


H_IDE, UN APP PARA WATCH DOGS

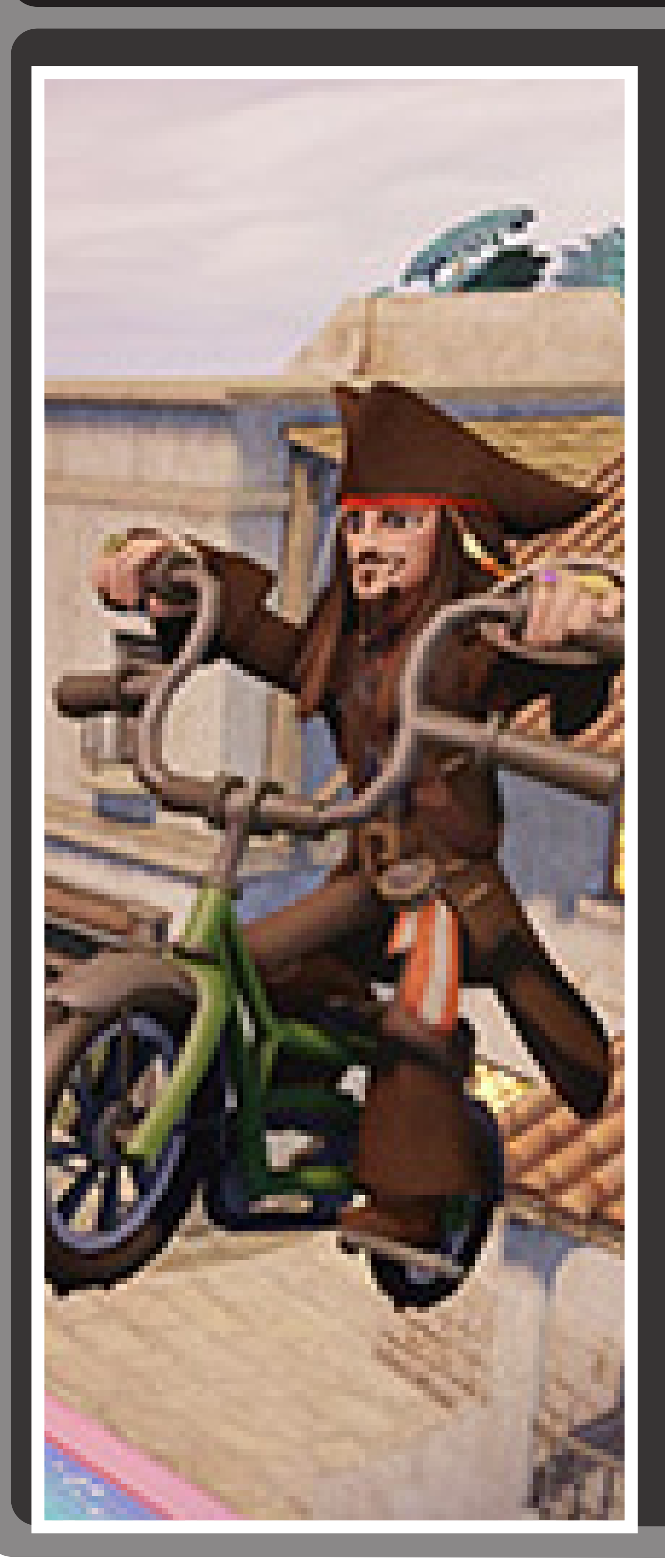
H_ide by Watch_Dogs es la nueva aplicación que os permitirá desaparecer de la Red! Podemos hacerlo de distintas formas, con mensajes de voz anónimos, mensajes de texto encriptado o imágenes encriptadas. La aplicación es como un sistema operativo alternativo para usar las principales funciones del teléfono de otro modo.

Por ejemplo, con la función de voz se puede, grabar un mensaje (hasta 20 segundos), escoger un filtro de voz, enviarlo a un amigo y tu amigo recibe un link a tu mensaje.
También puedes encriptar una imagen o un texto a través de la app y compartirla en redes sociales o enviarla directamente como SMS.





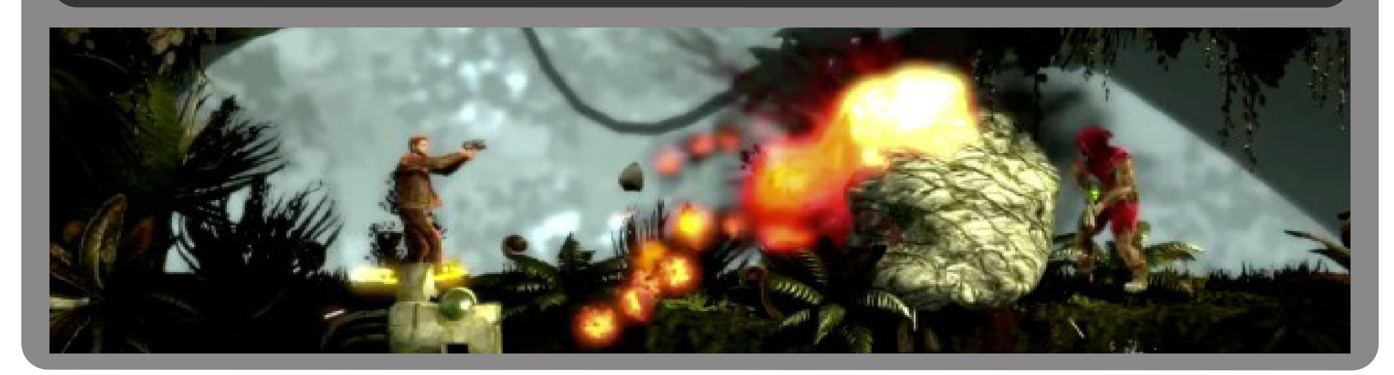
EL UNIVERSO DE DISNEY INFINITY LLEGA A PLAYSTATION 3 OFRECIENDO AVENTURAS SIN LIMITE



El esperado Disney Infinity, un innovador mundo abierto en el que los jugadores gozarán de una libertad sin precedentes para crear aventuras únicas y divertirse con los personajes y los mundos más populares de Walt Disney y Pixar Animation Studios ya está aquí.
A continuación, el contenido que incluirá el Starter Pack de Disney Infinity: El videojuego para PS3, una base Disney Infinity, figuras interactivas y Play Sets inspirados en los mundos de las películas Los Increibles, Monstruos University y Piratas del Caribe,un Power Disc y una tarjeta con un código online para el modo Toy Box.

FLASHBACK YA ESTÁ DISPONIBLE EN XBOX LIVE

Ubisoft ha anunciado que Flashback, la nueva versión del icónico título de 1992, ya está disponible por 800 Microsoft Points en Xbox LIVE Arcade como parte del "Summer of Arcade". Más adelante, este otoño, estará disponible también en PlayStation Network y Digital PC. Para más información sobre Flashback, visita: www.flashback-game.com



GUILD WARS 2 LANZA LA HEROIC EDITION

Esta edición incluye el juego y un paquete especial que viene cargado de útiles objetos digitales para los nuevos jugadores: una armadura de legado, una caja de mithril con 18 espacios y 10 potenciadores de experiencia



JFR
2013

ARGH...AÑOS SIN LLOVER, MALDITOS MOTORES GRÁFICOS CHAPUCEROS DE KONAMI...

"INJUSTISIA"

http://jfrteam.deviantart.com/gallery

JUEGA A CIRCUIT

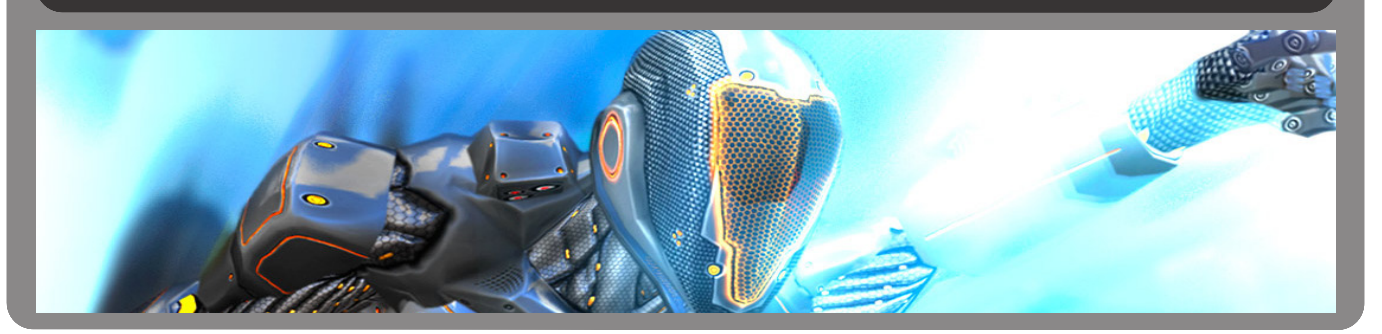
La mascota electrónica más prodigiosa jamás construida está hecha añicos. Si quieres recuperarla, deberás utilizar todo tu ingenio y hacer uso de las más increíbles herramientas y reparar cada una de sus partes.

Con Circuit construirás un perro robótico completando fascinantes puzzles que pondrán a prueba tu inteligencia en este magnífico juego de lógica. Pero el reto no será fácil, pues tendrás que afrontar multitud de niveles para lograr el éxito. ¿Serás capaz de afrontar el reto?



BRAVO GAME STUDIOS, LANZA SU SÉPTIMO TÍTULO

Runbot es el primero de los cinco títulos que se lanzarán gracias al acuerdo de distribución internacional de Marvelous Games con el estudio sevillano, desarrolladores, entre otros éxitos, del videojuego Touch Racing Nitro. RunBot es un juego para iOS de carrera infinita, en 3D, con espectaculares movimientos de parkour, que se desarrolla a través de un entorno en constante evolución.



DIVIÉRTETE CON BOCINA

Esta App, como su nombre indica es una bocina. Usa está aplicación para emular un cuerno de aire y divertirte con los amigos o celebrar la victoria de tu equipo favorito

¡DESCÁRGATE YA PIZZA CUT!

Pizza Cut es la pizzería más rápida de la ciudad y como cocinero deberás cortar los ingredientes a la máxima velocidad si quieres cumplir con los pedidos. Pero tienes que poner atención, hay ingredientes prohibidos.



YA TENEMOS LA VERSIÓN PARA TIENDAS DE PLANETSIDE 2

La versión para tiendas de PlanetSide 2 contiene el juego principal completo con todas las actualizaciones y expansiones que se han lanzado hasta el momento. Además, incluye contenido adicional por valor de más de 40 euros, entre los que se encuentra una exclusiva ametralladora dorada para cada uno de los tres imperios, sino también un aumento del +50% de EXP durante siete días y un aumento "Amigo de batalla". Los compradores de la versión para tiendas también recibirán 1000 SevenCash (Station Cash), el equivalente a unos 8,99 € para comprar más objetos del juego y artículos premium en el mercado de PlanetSide 2 a través de su web oficial http://www.planetside2.eu/



AVANCES

BATTLEFIELD 4 PREMIUM

Consigue acceso anticipado a cinco packs de expansión digitales: Battlefield 4 China Rising, Battlefield 4 Second Assault, Battlefield 4 Naval Strike, Battlefield 4 Dragon's Teeth y Battlefield 4 Final Stand además de dos semanas de acceso anticipado* a los mismos, nuevo contenido semanal y opciones de personalización exclusivas incluyendo camuflajes, pinturas, emblemas, dog tags y mucho más, posición prioritaria en las colas del servidor y 12 Battlepacks extra.

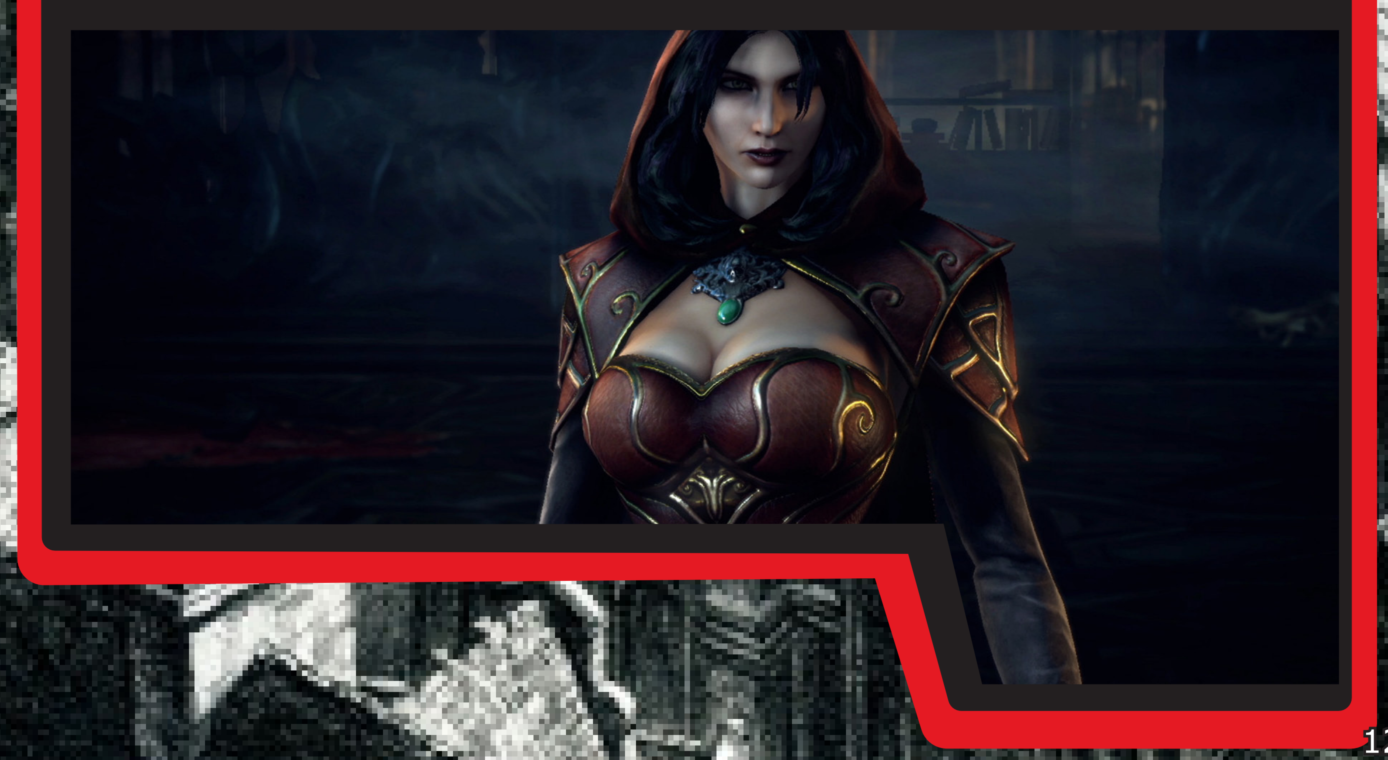
La beta multijugador estará disponible a principios de octubre y será exclusiva durante tres días para los miembros premium de Battlefield 3, aquellos que han reservado Battlefield 4 Digital Deluxe y los propietarios de Medal of Honor Warfighter Digital Deluxe y Medal of Honor Warfighter Edición Limitada. Posteriormente, DICE proporcionará una beta abierta para todos los jugadores del mundo que contará con el mapa Siege of Shanghai en el popular Modo Conquista.



CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2 YA TIENE FECHA

Konami Digital Entertainment ha anunciado en el marco de la feria anual gamescom que el esperado título Castlevania: Lords of Shadow 2 estará disponible para PS 3, Xbox 360 y PC el próximo 27 de febrero en Europa.

Castlevania: Lords of Shadow 2 comienza en el sorprendente punto donde el primer juego concluyó, con Drácula resucitado en los tiempos modernos y anhelando liberarse de sus ataduras inmortales. Zobek, su antiguo aliado, le hace una oferta a cambio de su ayuda para enfrentarse a Satán que ha regresado al mundo para provocar el apocalipsis y arreglar viejas cuentas pendientes.



EA ANUNCIA DUNGEON KEEPER PARA DISPOSITIVOS MÓVILES

Estará disponible este invierno para iPhone, iPad, iPod touch y dispositivos Android. El juego proporciona una adictiva mezcla de estrategias y juego de tower defense creando una experiencia móvil innovadora en la que la diversión está asegurada.

NUEVO MODO HISTORIA EN LAS MISIONES DE CAMPAÑA DE COMMAND & CONQUER

La próxima entrega de la franquicia hará su aparición en los próximos meses como un servicio online gratuito.

Las primeras Misiones de Campaña tratarán sobre la Alianza entre Asia y el Pacífico (APA), en su intento de estabilizar un mundo al borde de la guerra. Tras casi una década como poder geopolítico consolidado, la APA se encuentra cuestionada por todos sus frentes. La recién estrenada Unión Europea continúa con su política expansionista mientras que una serie de revueltas, cada vez más sangrientas, afloran en la APA y las naciones satélites de la UE.





WORLD OF WARPLANES SE PREPARA PARA EL DESPEGUE

Wargaming, desarrollador y editor líder en el mercado Free-to-Play, ha anunciado que el esperado MMO de combate aéreo, World of Warplanes, se publicará oficialmente en Europa el 26 de septiembre.

World of Warplanes es un juego de acción MMO de combate aéreo ambientado en la época dorada de la aviación militar. El juego permite a los apasionados de los aviones conquistar el cielo en una lucha infinita y brinda la oportunidad de hacer carrera en la aviación como pilotos virtuales en intensos combates de 15 contra 15 donde la supremacía del aire depende no sólo de cómo se haga el próximo movimiento sino de cómo se coordine el trabajo en equipo.

SEGA ANUNCIA FOOTBALL MANAGER CLASSIC 2014 PARA PS VITA

EFMC 2014 para PS Vita es el primer juego de la longeva y exitosa saga que permitirá la compatibilidad interplataforma, que implicará que los seguidores que poseen ambas copias de FM 2014 (y juego al modo Clásico) para PC, Mac o Linux y FMC 2014 para PS Vita, podrán disputar una partida de forma ininterrumpida, ya se encuentren en su casa o fuera con su PlayStation Vita (o viceversa).

BLIZZARD ANUNCIÓ EN LA PASADA GAMESCOM LA PRIMERA EXPANSIÓN DE DIABLO III

Diablo III: Reaper of Souls, que es como se llama esta nueva expansión pondrá gran énfasis en la exploración de entornos aleatorios, y ofrecerá a los jugadores búsquedas nuevas y épicas, nuevos monstruos que derrotar y novedades considerables en la experiencia de botín, que permitirá a los jugadores personalizar sus personajes aún más con objetos legendarios nuevos y mejorados, así como nuevas opciones de artesanía para el herrero y el joyero y mucho más.




DISHONORED
LA VENGANZA SE SIRVE FRÍA
DISHONORED.COM
#DISHONORED
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation.3
PlayStation Network
ARKANE STUDIOS
Bethesda
18
www.pegi.info
©2012 ZeniMax Media Inc. Developed in association with Arkane Studios. Dishonored, Revenge Solves Everything, Arkane, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Windows, el botón Start de Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas registradas del grupo de empresas Microsoft. "Games for Windows" y el logotipo del botón Start de Windows se usan bajo licencia de Microsoft. "", "PlayStation", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All Rights Reserved.

RAIN LLEGARÁ EL 2 DE OCTUBRE A PLAYSTATION NETWORK

Rain, el videojuego desarrollado por Japan Studio y protagonizado por un niño visible únicamente bajo la lluvia, llegará el próximo 2 de octubre en exclusiva para su descarga en PSN a un precio de 12,99€.Los jugadores que reserven el título hasta el 1 de octubre disfrutarán de contenidos exclusivos: Mini-banda sonora (duración aproximada: 4:50 minutos), un tema estático, un tema dinámico y cinco avatares para PSN dibujados a mano.

PES 2014: UNA NUEVA ERA DEL FÚTBOL COMIENZA EL 19 DE SEPTIEMBRE

El clásico título de fútbol de KONAMI regresa completamente renovado con una nueva portada con la Champions League como protagonista. Además las reservas digitales y compras digitales que se realicen tras el lanzamiento darán acceso a un DLC de lanzamiento limitado que añadirá la tercera equipación de equipos como Manchester United y Juventus así como muchos otros latinoamericanos.

Diversas actualizaciones, equipaciones y DLC adicionales estarán disponibles para PES 2014 durante toda la temporada.



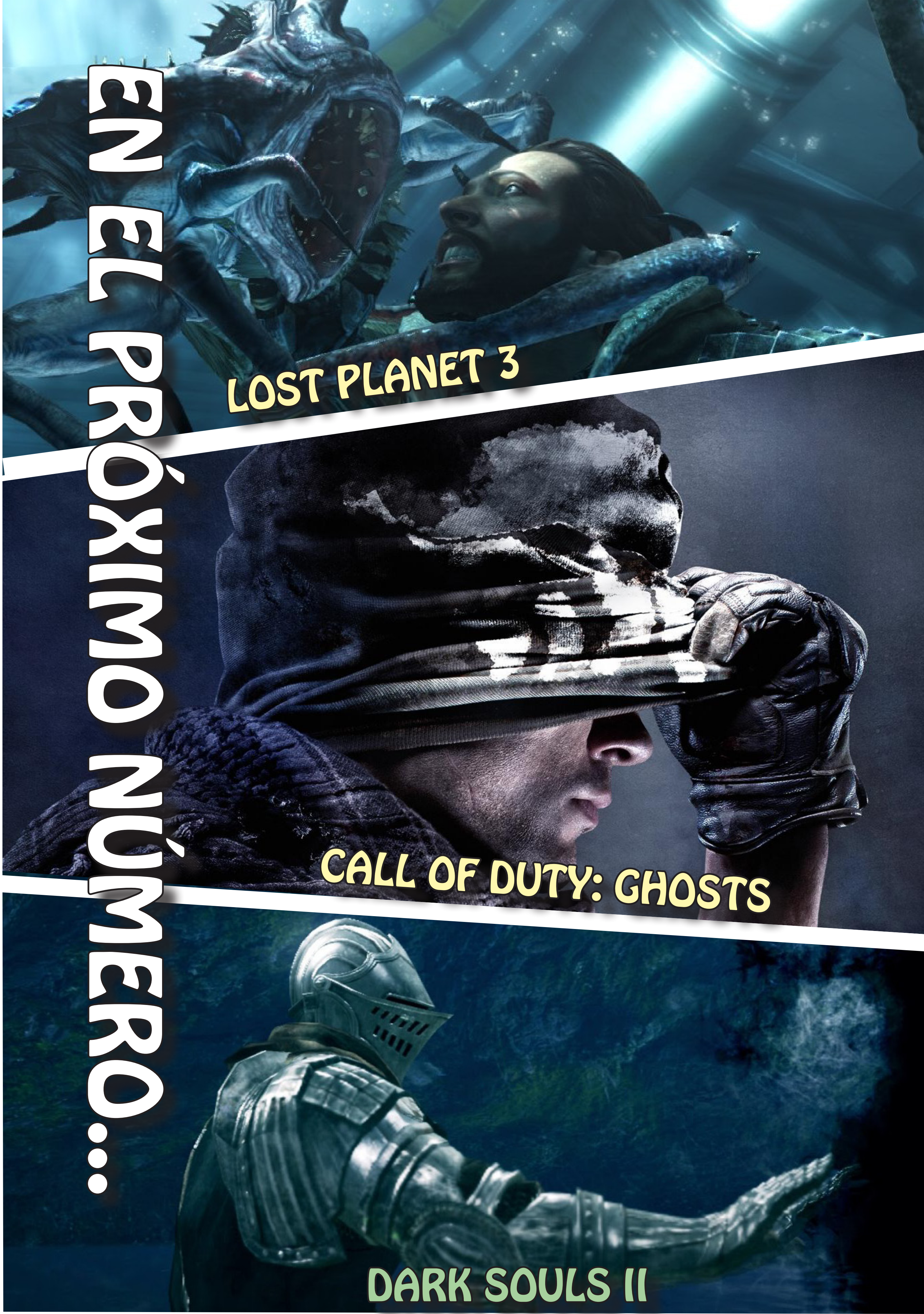


ANUNCIADAS LAS EDICIONES LIMITADA Y DAY ONE DE FORZA MOTORSPORT 5

El próximo noviembre, los aficionados al automovilismo podrán comenzar un nuevo viaje por el mundo del motor de la mano de Forza Motorsport 5 en exclusiva para Xbox One.

La edición limitada contiene multiples packs de coches, los privilegios que otorga la suscripción VIP (recompensas de jugador aceleradas x2, el acceso a exclusivos eventos multijugador, una insignia exclusiva para la tarjeta de jugador y premios del equipo de la comunidad Forza. Además, los miembros VIP tendrán acceso al Pack de Coches VIP) e ítems exclusivos. La edición Day One que incluye el Pack de Coches Day One, así como una caja especial conmemorativa Day One, con un diseño a juego con el de la consola Xbox One Day One.




EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
LOST PLANET 3
CALL OF DUTY: GHOSTS
DARK SOULS II


CREATIVE
FUTURE
CONOCE SIEMPRE
LAS ULTIMAS
NOVEDADES
SIGUENOS EN